昭和63年 7 月29日発行(隔週金曜日発行)　第 3 巻　第15号　通巻54号　昭和61年 9 月 4 日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

定価290YEN

FAMICOM JOURNAL 1988 15 7月29日号

イース
じゃりン子チエ
ベストプレープロ野球
ファイナルラップ
水戸黄門2



PCエンジン通信
スペースハリアー
魔境伝説

ファミ通エキスプレス
スーパーファミコン年内発売決定!?

特別付録1 裏コマンド、隠れキャラ、パスワードが大集合の秘技保存版なのだ!

1988年上半期総括 禁断の秘技スペシャル

特別付録2 セ・パ12チーム300選手の完璧データを、実名入りで大公開だぜっ!

スーパーリアルベースボール 完全選手データブック

KONAMI

コナミックサマーフェスタ

イベントスケジュール

7/24(日)	ジャスコ佐世保店	(長崎)
7/26(火)	ポレエル	(熊本)
7/28(木)	ダイエー城屋店	(熊本)
7/31(日)	ダイエー原店	(福岡)
7/31(日)	東京近圏の忠実屋50店舗で開催	
8/2(火)	ジャスコ鹿島店	(佐賀)
8/5(金)	プランタン新札幌	(札幌)
8/10(水)	ぴーこっく久留米本店	(福岡)
8/20(土)	エンゼル長住本店	(福岡)
8/26(金)	エンゼル那珂川店	(福岡)

・マッド・シティをはじめ、コナミの新作が体験できるよ！

※詳しくは店頭できいてね。

「エキサイティング・シリーズ」を超えたスポーツアクション最新作！

7月22日発売！

ファミコンディスクソフト3300円

コナミック アイスホッケー™

© KONAMI 1988

DISK SYSTEM ファミリー コンピュータ ディスク システム



骨のずいまで、愉しませてやる。

最愛の人アナベルが誘拐された。
彼女を救うためにキミは、3つのアクションをクリアしなければならない。
ガン・シューティング、カー・アクション、そしてストリート・ファイトだ。
場面は次々に展開する。敵は容赦なく襲ってくる。
3つの世界をサバイバルできた時、キミはアナベルの愛を受けられる。
しかし、目を離すと、キミは地獄へ堕ちる。

コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は〈関西地区〉06-334-0399 〈北海道地区〉011-851-3000 〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000

コナミ株式会社 本社 〒101東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号


STREET-FIGHT
GUN-SHOOTING
CAR-ACTION
THIS IS TRIPLE HARD ACTION GAME.
PL=015670 HI=023350 R=0
BULLET=000
POOL
BAR
パンチ、キック、武器を駆使！
横スクロールのストリート・ファイト
PL=011710 HI=020000 R=0
BULLET=137
照準カーソルで敵を狙え！
任天堂ガンシステムにも対応の
ガン・シューティング
PL=004500 HI=023350 R=2
250km/h TIME=1678
敵は地上と空中に！
迫力ある3Dタイプのカー・アクション
ひとつのソフトに、3つのアクションゲームが凝縮された！
トリプル・ハード・アクションゲーム
マッド・シティ™
© KONAMI 1988
ファミコンカセット 5,500円 8月12日発売！
<北陸地区>025-229-1141 <四国地区>0899-33-3399 <九州地区>福岡092-715-8200 大牟田0944-55-4444 鹿児島0994-72-0606 ダイヤルは正確にね♡
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。



内容充実の盛夏特大号だ！

出たぞ！ おまちかねの禁断の秘技別冊付録と
SRBプレイヤーなら必携の選手データブック

特別付録1
完璧
秘技SPECIAL

特別付録2
スーパーリアルベースボール 完全選手データブック

最新ゲーム徹底解剖

最新ゲーム大紹介

禁断の秘技

新着ゲーム通信

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111（代表）

最新海外ゲーム事情 アメリカのゲームたちを大紹介! 20

もくじ CONTENTS

ゲーム別さくいん GAME INDEX

15
7月29日号

マーク一覧
アクション / シューティング
ロールプレイング / アドベンチャー
スポーツ / シミュレーション
パズル / テーブルゲーム
教育 / カートリッジ
ディスクカード / バックアップカートリッジ
セガ用カートリッジ / カード（セガ・PCエンジン）

COVER イラスト 松下 進 デザイン 山田 康幸

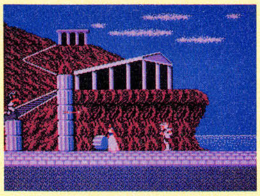
ファミコン通信 TOP 30

前回に続いて1位の座を獲得したのは、『聖闘士星矢 黄金伝説完結編』。アニメやコミックの人気を反映してか、すごい勢いだ。そして今週初登場したのは、『妖怪道中記』と『1943』。これから、どういう動きを見せてくれるのか楽しみな作品たちなのだ。



1 聖闘士星矢 黄金伝説完結編 1844

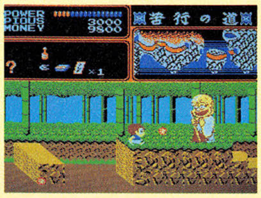
前回 1　前々回 —



新正工業・バンダイ 5800円(カートリッジ)
前回にひき続き、今週も1位の『聖闘士星矢 黄金伝説完結編』。このゲームは前作の『聖闘士星矢』とまったく同じゲームシステムをひき継いでいる。しかも今回は3人の仲間もいっしょなのでとっても心強いのだ。

2 妖怪道中記 1102

前回 —　前々回 —



ナムコ 4900円(カートリッジ)
もうすっかりおなじみになってしまった、『妖怪道中記』が初登場の2位に顔を出してきた。敵キャラやアイテム、マップなどがPCエンジン版よりもどーんと増えてるけど、その分、ちょっと難しくなってるよ。

3 キャプテン翼 1018

前回 3　前々回 5



テクモ 5500円(カートリッジ)
今回も好位置をキープしている『キャプテン翼』。毎回5位以内にとどまっていて、常連になりそうな感じ。常連になるということはロングセラーの条件のひとつだから、このペースでがんばってほしい。

4 ドラゴンクエストIII 790

前回 5　前々回 2



エニックス 5900円(カートリッジ)
前回よりも順位をひとつ上げて、今週も4位にがんばっている。まだまだ力をあましていそうな感じ。これからもこの調子でまた順位を上げてくるかもね。ということで次回のランキングを楽しみに待つべし。

5 1943 766

前回 —　前々回 —



カプコン 5300円(カートリッジ)
言わずと知れた、『1942』の続編である。武器のバリエーション、自機のパワーアップなど『1942』よりも数段スケールが大きくなって登場なのだ。ホントに久しぶりの壮快感抜群のシューティングゲームだよ。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店 伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

★７月15日付

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格	ジャンル	得点
6	—	—	ファミコン探偵倶楽部(後編)	任天堂 2600円(ディスクカード)		761
7	7	4	プロ野球 ファミリースタジアム'87	ナムコ 3900円(カートリッジ)		718
8	4	1	ナムコクラシック	ナムコ 5900円(カートリッジ)		682
9	6	3	サラダの国のトマト姫	ハドソン 5900円(カートリッジ)		515
10	2	—	信長の野望 全国版	光栄 9800円(カートリッジ)		347
11	19	12	スーパーマリオブラザーズ	任天堂 4900円(カートリッジ) 2500円(ディスクカード)		287
12	17	7	桃太郎伝説	ハドソン 5800円(カートリッジ)		239
13	16	23	ドラゴンクエスト	エニックス 5500円(カートリッジ)		215
14	—	—	超惑星戦記 メタファイト	サン電子 5300円(カートリッジ)		203
15	—	—	燃えろ!! プロ野球	ジャレコ 5500円(カートリッジ)		167
16	8	9	忍者くん 阿修羅ノ章	ユー・ピー・エル 5300円(カートリッジ)		155
17	22	18	武田信玄	ホット・ビィ 5800円(カートリッジ)		152
18	11	13	松本亨の株式必勝学	イマジニア 9800円(カートリッジ)		143
19	27	26	ファミリーテニス	ナムコ 3900円(カートリッジ)		131
20	18	11	双截龍	テクノスジャパン 5800円(カートリッジ)		119

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格
21	14	15	ファミリーサーキット	ナムコ 3900円(C)
22	13	14	ドラゴンクエストⅡ	エニックス 5500円(C)
23	9	17	ドナルドランド	データイースト 5500円(C)
24	21	19	3Dホットラリー	任天堂 3500円(D)
25	26	—	コナミワイワイワールド	コナミ 5500円(C)

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格
26	—	27	仮面ライダー倶楽部	バンダイ 5500円(C)
27	15	8	独眼竜政宗	ナムコ 5500円(C)
28	10	6	ディープダンジョンⅢ 勇士への旅	スクウェア 5900円(C)
29	—	—	エリュシオン	東京書籍 5500円(C)
30	—	20	鉄腕アトム	コナミ 5500円(C)

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

読者が選ぶTOP20

読者の憩いの広場、読者が選ぶTOP20のコーナー。前回は『ナムコクラシック』のことを書いたから、今回も同じスポーツゲームで赤丸印のついてる『究極 ハリキリスタジアム』について書いてみよう。このゲームに出てくる選手は試合をこなしていくうちにどんどん成長していく。だから、自分の好みのチームができあがるってわけ。それに同じチームでも成長させるプレイヤーがちがうとまったくちがうチームができたりするから、いろいろな楽しみ方があるってことなのだ。おもしろいでしょ。操作方法などは今までの野球ゲームと同じだよ。

読者のご意見板

●『キャプテン翼』をやると、日向小次郎クンの好きな私は東邦を勝たせたくなってしまいます。これではちっとも先に進めません。
静岡県　望月恵理　21歳

●ぼくは図書券で買い物をした時のおつりが図書券だということを、ついこのあいだまで知りませんでした。食費の足しにしようと思ったのに。
東京都　杉山　順　19歳

●発売したばかりのころの『ドラクエⅢ』のカートリッジの表はツルツルしてて、今の『ドラクエⅢ』のカートリッジの表はザラザラしてるのを知ってますか？
福島県　浜津拓拡　12歳

●ぼくの友達は家にくると必ず机をいじります。なんとかしてください。
長野県　宮原　務　15歳

●『聖闘士星矢 黄金伝説完結編』のアルデバランが攻撃された時のかっこはおもしろい。
静岡県　山岡大祐　12歳

●うちの母さんは、カートリッジ15本を新聞といっしょにすてようとしていましたが、あぶないところで私が発見して助かりました。
石川県　土田亜希子　13歳

●おれの家には、昼の12時になると"バゴーンモンスター"が出てくる。
山形県　工藤陽一　16歳

●カートリッジは年々高くなるのに、おこづかいは、かわらない。
大阪府　梅田康之　15歳

●カートリッジを友人に何本か貸したのだけど、だれになにを貸したのかわからない場合どうすればいいですか。
東京都　小松昌志　13歳

★6月24日～7月7日

今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	1	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	1705
2	3	キャプテン翼	テクモ	722
3	2	プロ野球 ファミリースタジアム'87	ナムコ	662
4	6	ウィザードリィ	アスキー	455
5	5	ファイナルファンタジー	スクウェア	452
6	4	信長の野望 全国版	光栄	395
7	8	ファミコン探偵倶楽部	任天堂	289
8	10	ドラゴンクエスト	エニックス	192
9	9	プロ野球 ファミリースタジアム	ナムコ	191
10	7	ゼルダの伝説	任天堂	186
11	15	ナムコクラシック	ナムコ	158
12	13	北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ	アスキー	152
13	11	デジタルデビル物語 女神転生	ナムコ	141
14	17	独眼竜政宗	ナムコ	132
15	－	究極 ハリキリスタジアム	タイトー	131
16	14	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	130
17	－	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	新正工業・バンダイ	125
18	16	双截龍	テクノスジャパン	105
19	－	サラダの国のトマト姫	ハドソン	103
20	－	砂漠の狐	ケムコ	98

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ドラゴンクエストⅢ	49163
2	2	プロ野球 ファミリースタジアム'87	10841
3	3	ファイナルファンタジー	9792
4	4	ウィザードリィ	4573
5	9	キャプテン翼	2985
6	7	信長の野望 全国版	2861
7	5	ドラゴンクエストⅡ	2780
8	6	桃太郎伝説	2679
9	8	中山美穂のトキメキハイスクール	2512
10	10	ドラゴンクエスト	2442
11	13	プロ野球 ファミリースタジアム	1942
12	11	コナミワイワイワールド	1820
13	12	SDガンダムワールド	1810
14	14	デジタルデビル物語 女神転生	1802
15	15	ゼルダの伝説	1737
16	16	北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ	1692
17	17	ファミリーサーキット	1329
18	18	ファミリーテニス	960
19	19	マイクタイソン・パンチアウト!!	820
20	－	ファミコン探偵倶楽部	599

●このランキングは、ファミコン通信1988年3号から現在までの読者投票の累計です。

発売までまてない期待の新作 TOP15

今週もやってまいりました、期待の新作TOP15のコーナーなのだ。今回は話題のゲームがたくさん発売された後なので、順位も大きく変わっての新装開店大サービス！　てなところかな。そこで下の注目ソフトとは別に要チェックソフトを紹介してしまおう。このランキングの中の要チェックというとやはり『ファイナルラップ』かな。ファミコン版では2人までしかできないけど、同時プレイのおもしろさはそのままだから安心していいよ。相手プレイヤーの車を追い抜く時の快感がたまらないっ!!　というゲーム。

注目ソフト　燃えろ!! プロ野球'88決定版（14位）



あの『燃えろ!! プロ野球』の'88年度版が登場。リアルなグラフィックもより洗練され、さらに選手のバイオリズムまでついたのだ。

★7月15日付

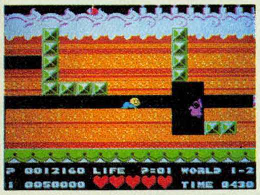
今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	4	めぞん一刻	ボーステック	1673
2	−	三国志 中原の覇者	ナムコ	1336
3	3	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	1065
4	8	イース	ビクター音楽産業	1049
5	11	カイの冒険	ナムコ	1013
6	7	源平討魔伝	ナムコ	972
7	14	ファイナルファンタジーII	スクウェア	580
8	−	忍者らホイ！	アスキー	397
9	−	ウィザードリィ2	アスキー	392
10	10	スーパーリアルベースボール	バップ	233
11	−	ファイナルラップ	ナムコ	213
12	6	三國志	光栄	124
13	−	燃えろ!! プロ野球'88決定版	ジャレコ	93
14	−	ドラゴンボール 大魔王復活	バンダイ	72
15	13	飛龍の拳II ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	53

●このランキングは、ファミコン通信のアンケートはがきを集計した結果をもとに作成したものです。

ディスクライター TOP10

ディスクライターTOP10のコーナーの時間がやってきたのだ。なんとなんと今回のランキングの内、前回10位以内にいたゲームのなかから残ったのが4つで、新旧いりみだれての乱入組が6つと、久しぶりの大荒れになって非常にうれしいのだ。というわけで、次回につづく。

注目ソフト　バイオミラクル ぼくってウパ（2位）



赤マル急上昇の『バイオミラクル ぼくってウパ』。赤ん坊の主人公が珍しい。重力が上に働く逆さまの面などは一見の価値あり。

★7月15日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	1	ファミコン探偵倶楽部（前編）	任天堂	1049
2	−	バイオミラクル ぼくってウパ	コナミ	838
3	−	仮面ライダーBLACK	バンダイ	805
4	5	アスピック	ボーステック	297
5	8	SDガンダムワールド	バンダイ	283
6	−	風雲少林拳 暗黒の魔王	ジャレコ	279
7	3	エキサイティングベースボール	コナミ	237
8	−	ゼルダの伝説	任天堂	220
9	−	スマッシュピンポン	任天堂	216
10	−	プロレス	任天堂	203

●協力店　伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館トイパーク（東京 銀座）、キデイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）

U.S.A. TOP10

そんなわけでU. S. A. TOP10です。このあいだ、ファミ通のスタッフが何人か連れだってアメリカへ行ってきました。あちらのゲームに関するモロモロの事情について取材する、という名目での旅行だったようです。しっかり日焼けして帰ってきた彼らの報告は、この号の〝最新海外ゲーム事情〟という記事に詳しいので、そちらを読んでくださいね。アメリカでもファミコンは大人気で、新作ソフトも続々と発表されているそうなので、このコーナーでも、そんなソフトの名前が近々お目見えしてくることでしょう。明日を見つめるU. S. A. TOP10のコーナーでした。

★7月15日付

今回	前回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	ゼルダの伝説(THE LEGEND OF ZELDA)	$39.99	
2	2	メトロイド(METROID)	$34.99	
3	3	R. C. プロ-AM(R.C.PRO-AM)	$34.99	
4	5	マイクタイソン・パンチアウト!!(PUNCH-OUT!!)	$34.99	
5	7	ランボー(RAMBO)	$34.99	
6	–	メジャーリーグベースボール(MAJOR LEAGUE BASEBALL)	$34.99	
7	4	アイスホッケー(ICE HOCKEY)	$34.99	
8	6	光神話 パルテナの鏡(KID IKARUS)	$34.99	
9	8	怒II(VICTORY ROAD)	$34.99	
10	–	熱血硬派 くにおくん(RENEGADE)	$34.99	

●協力店　Nintendo Entertainment Center Alderwood Mall Store (TRY SOFT)



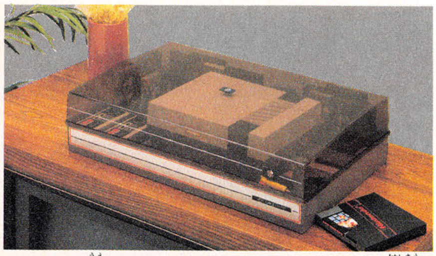
FROM SAN FRANCISCO

海外特派員レポート

ビデオゲームオーガナイザーなのだ!

ハロー! アメリカ人のトムですよー。今回は、アメリカで売られている〝ビデオゲームオーガナイザー〟というものをご紹介します。

オーガナイザー(Organizer)というのは、英語の辞書を引いてもらえばわかるとおり、〝組織化するもの〟などという意味があります。つまり、ビデオゲームオーガナイザーというのは、ビデオゲームの機械たちを組織的に整理して、使いやすくしちゃおうという道具のことなのです。



⬆テレビの上のオーガナイザー。なんとなく、ひと昔前のレコードプレイヤーをホーフツとさせるスタイルです。

写真のものは、ハーツェルという会社が作っているもので、ファミコン本体と、カートリッジ、コントローラー、ライトガンなどがすっきりと収まるようになっています。

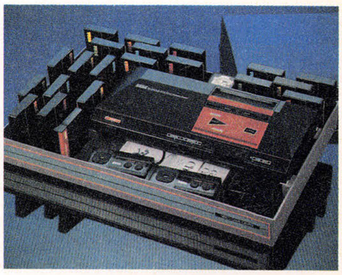
また、セガマスターシステムや、アタリ7800、アタリ2600といったゲームマシンにも対応するようにできているので、なかなか使いでもありそうです。

日本では、ファミコン関係のグッズは、とても多く製品化されているようですが、アメリカでも、いよいよそんな時代が到来してきたようで、ちょっぴりうれしい感じがしています。

これからも、どんどんこういったものが製品化されるといいですね。



⬅使用例。アメリカのファミコンは、ライトガンが使えるのがいいでしょ。

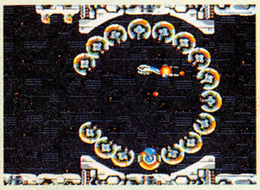


➡セガの場合。形や大きさがまったくちがうのに、よく対応しています。

ビデオゲーム TOP15

さあ始まるよ!! ビデオゲームTOP15。今週のお題ソフトは、みんな大好き『スーパーリアル麻雀PⅢ』。ビデ通でも紹介されたことがあるので、内容はみんな知っているよね。ところでアナタ、最近の麻雀ゲームって絵がとてもエッチになってきたと思いません？ 今回の『PⅢ』もかなりエッチなんだけど、それのみならず、絵の見せ方とかがとても凝っている。やっぱりこれからの麻雀ゲームは、ただ単に絵がエッチなだけでなく、ゲームのストーリー性や見せ方などにも力を入れて作ってほしいナ!!

注目ソフト　R-TYPE（15位）



再びチャートインした『R-TYPE』。PCエンジン、MSX、X68000に移植されるという快挙が影響しているのではないかと分析された。

★7月15日付

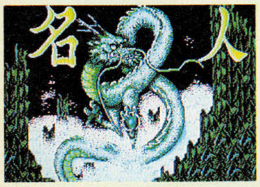
	今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
	1	1	ファイナルラップ	ナムコ	3226
	2	2	プロ野球 ワールドスタジアム	ナムコ	2233
↑	3	−	スーパーリアル麻雀PⅢ	セタ	1900
↑	4	13	地獄巡り	タイトー	1602
	5	3	麻雀クリニック	ホームデータ	1556
	6	4	上海	サン電子	1129
	7	5	アウトラン	セガ	1098
	8	−	お雀子ハイスクール	ビデオシステム	1010
	9	6	ザ・フリーダムファイター P47	ジャレコ	973
↑	10	−	究極タイガー	タイトー	603
	11	12	熱局雀士	ビデオシステム	591
	12	10	アフターバーナーⅡ	セガ	570
	13	11	F1ドリーム	カプコン	526
↓	14	7	グラディウスⅡ	コナミ	510
	15	−	R-TYPE	アイレム	307

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京 巣鴨）、プレイシティキャロット笹塚店（東京 笹塚）、プレイシティキャロットなんば店（大阪 難波）、プレイシティキャロット表町店（岡山 表町）

セガ・PCエンジン TOP10

今、野球ゲームが流行しているらしい。PCエンジン界では、『ワースタ』と並ぶ大人気のソフトが、今回初登場で1位の『パワーリーグ』だ。このゲームの特徴は、とにかくキレイ。PCエンジンのハードを生かしたゲームになっている。どちらの野球ゲームも買っておきたいものだ。

注目ソフト　上海（6位）



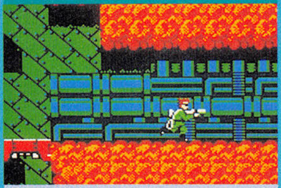
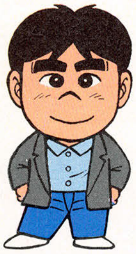
軽快なミュージックに乗ってプレイする『上海』の気持ちよさ。まだ経験していないアナタは、いそいで『上海』を買いに走りましょう。

★7月15日付

	今回	前回	ソフト名	メーカー名・対応機種	得点
↑	1	−	パワーリーグ	ハドソン PCエンジン	2015
	2	2	プロ野球 ワールドスタジアム	ナムコ PCエンジン	389
	3	1	R-TYPEⅡ	ハドソン PCエンジン	339
↑	4	9	妖怪道中記	ナムコ PCエンジン	99
	5	3	R-TYPEⅠ	ハドソン PCエンジン	86
↑	6	−	上海	ハドソン PCエンジン	64
	7	5	天才バカボン	セガ マークⅢ・マスターシステム	53
	8	4	遊々人生	ハドソン PCエンジン	49
	9	8	邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン PCエンジン	46
	10	−	アフターバーナー	セガ マークⅢ・マスターシステム	29

●協力店　伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館トイパーク（東京 銀座）、キデイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）

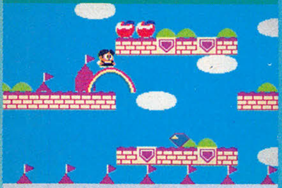
NEW GAME 新作ゲーム

評論家	妖怪道中記	ヒットラーの復活	コナミックアイスホッケー
作品	 ナムコ　4900円 カートリッジ 発売中	 カプコン　5900円 カートリッジ 7月20日発売	 コナミ　3300円 ディスクカード 7月22日発売
東府屋ファミ坊  いよいよ味覚の夏。今年の夏休みはたっぷりいただきたいと思ってるんだけど、リゾートも捨てがたいよね。でも高原は山菜づくしでちょっと淋しいしなあ。	7 すでにPCエンジンにも移植されているアーケードからの移植版。エンジン持ってる人は、エンジンのを買うべきだし、持ってない人はこっちを買おうという感じ。グラフィックやBGMはエンジン版の方がいいからね。やっぱりマシンの性能がちがうから、つらいところだね。	6 操作方法がむずいこと、これがこのゲームの一番のポイントだと思う。操作を習得する前に、やめちゃう人も多いだろうね。ただ、なれてしまえば難易度がそれほど高いわけじゃないし、ゲームシステムもなかなか新鮮なので、おおっという気持ちになる。ちょっぴり通ごのみだね。	7 『エキサイティングサッカー』もなかなか熱中したけど、この『アイクホッケー』も、けっこうよかったりする。運3分技7分のバランスなんだよね。それなりにゴールが狙えるし、それなりにゴールを防ぐことができる。対コンピュータはいまいちだけど、2人プレイは燃えるよね。
水野店長  デズニーランドは恋人たちのメッカでした。みんなエレパレや花火を見て、いい雰囲気。それを見ているだけで、私もとっても幸せ。いいなーデズニーって。	6 ついに出たとゆー感じのファミコン版。PCエンジン版がけっこういいできだったので、クソーPCエンジンはいいなあー、なんて思ってた人も5万人くらいはいるかもしんない。でも安心しなさい。ファミコン版だってけっこうな感じだよ。ほんの少しだけだけど、難しくなってる。	7 多少、マニアックな印象を持った。このゲームの面白さは、ひとえに主人公の使うロープ技にあるといっても過言ではない。えーえー、過言ではない。このロープ技をマスターしたとき、キミは真の"ヒットラーのふっかつぁー"になれるのだ。なんちゃって。難しいけど面白い。	8 スポーツもののゲームって、何10本ってあるけど、その中で本当に水準を超えたいいゲームって、何本もないんだよね。で、こいつなんだけど、実によくできてると思った。グラフィックもキレイでまとまってるし、ゲームはこびもスムース。ひさびさのナイスショットだと思う。
森下万里子  沢木耕太郎さんが訳した『キャパ その青春』。ロバート・キャパの天真爛漫な性格が、うまく表わされていて面白く読めます。時代そのものは暗いのだけど。	8 アーケード版からPCエンジンに移植されたと思ったら、ファミコンにも！　グラフィック的にはかなわないかもしれないけれど、ちゃんとファミコン用に新要素を盛り込んであるから、両方やった人でも十分に楽しめます。お祈りのシーンとか、面白いのよね。難易度は高いです。	7 ヒットラーって聞くと、エーッて思っちゃうけど、ゲームそのものは面白いのです。このゲームって、あの『戦場の狼』の続編になっているんですね、一応。ワイヤーの使い方がいいですね。移動するだけでなく、攻撃にも使えたりするし。カプコンさんらしく、難しくて面白いゲーム。	8 アイスホッケーって、野球やゴルフにくらべると、ちょっとマイナーなスポーツですけど、実際の試合を見ると、その迫力に圧倒されちゃうんですよね。そういうアイスホッケーの面白さが、このゲームにもよく出ていると思います。グラフィックもしっかりしていていいみたい。
TACO・X  雨の日にタクシーに乗ったら、ななななント!!「パンクしちゃった」のだ。珍しい出来事なので、興奮のあまりタイヤ交換を手伝ってズブ濡れでごじゃる。プー。	7 アーケード版に、いろんな要素をてんこ盛りしちゃったバージョン。かぐや姫とか花咲か爺など、オムニバスな感覚でゲームが進むので楽しいことは楽しい。ただ、そのおかげで本来の目的が、ややボヤけてしまうのが残念。画面も白っぽいしね。でも、不思議な魅力があるのねん。	6 このゲームのもととなった業務用『トップシークレット』と同様、操作がとってもムズかしい!!変則的な操作に慣れる前に、あきらめちゃう人も多いと思うのだ。ただ、この壁を乗りこえられる人には、おもしろく遊べるゲーム。やり込めば味がでる、スルメゲームなのだ。	6 ルールなどは『アイスホッケー』(任天堂)とほぼ同じ。ただ、しっかりと6人制を採用していたり、デフォルメされていないキャラクターなど、どちらかといえばリアル指向なんですね。ゲームのおもしろさより、アイスホッケーのおもしろさが出ていて、キモチいい感じなのだ。

クロスレビュー

編集部では、現在第3次サバイバルゲーム・ブームなのだ。過去の教訓をもとに、編集部内では撃たないけど、土曜日には某所でバッチリ。

レインボーアイランド



タイトー　5500円
カートリッジ
7月26日発売

6　ほんわかムードのアクションゲーム。女の子をターゲットにしたな、という感じだ。難易度も低いし、どんどんコンティニューできるから、気軽に楽しめる。『ナッツ＆ミルク』(ハドソン)をほうふつとさせるような作りだ。RPGの息ぬきなんかには、ぴったりのゲームだと思うよ。

6　最初の方の面はとっても簡単なので、フンフンフンって感じで進めちゃうんだよね。でも、気を抜いて遊んでると、ダンダンダンと難しくなってくるから、気をつけなきゃいけない。さりげないパワーアップもいいし、第一に、ホノボノな雰囲気が女の子にゃウケるんじゃないかな。

7　『Over The Rainbow』のBGMにのって、虹を使って進んでいくゲーム。設定もキャラクターも、何もかもがかわいくできていて、いいですよね。虹が武器にもなるし、移動手段にもなるというところが面白いな。でも、ゲームそのものは、難しいのです。でも、かわいいから許しちゃう。

6　全体的にホンワカホワホワな雰囲気で、気軽にサクサク進める。お手軽に遊べて、プリティーなのがいいですね。ただ、チョメチョメをペケペケしないと……っていうのは、このゲームに似合ってないと思うのだ。なにも考えずに、ボーッと遊びたい、そんなゲームです。ハイ。

爆闘士！パットンくん



ソフトプロ　2980円
ディスクカード
8月5日発売

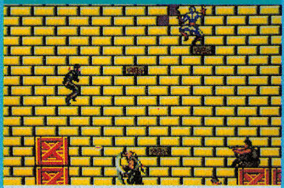
7　『栄光への脱出』を思わせる暗いBGMのゲーム。ゲーム内容もなかなか非人道的で、人を殺したりしちゃうわけなんだけど、熱中度は高い。とくに、4人で遊べば最高だよね。ただ、ゲームシステムはいたってシンプル。とっつきやすい反面、比較的早く飽きちゃう可能性もあるな。

7　マッチしてるんだかしてないんだかわからない音楽が、ぜんぜんマッチしてなくて心地よい感じ。むかしあった「バトルシティ」を、もうちょっと小ぶりにしたようなゲームで、戦車の能力を変えられたりもする。とっても非人道的な面もあって、燃える人はそーとー燃える。

7　基本的に、万里子はこういった殺人ゲームというのは、あまり好きじゃないのです。でも、ゲーム自体は、すごく面白く作られているんですよね。この矛盾に、万里子は悩みます。やられたときに、首がとんじゃうところが、どうしても気になるけど、コミカルタッチに救われます。

7　ゲームシステムが『ブリーダー』に似てるから、あの手のバトルシミュレーションが好きな人にはオススメ。四苦八苦して作った自分のマシンを操作して勝ったときは、やっぱウレシーのだ。4人で遊べばなお楽しい。ただ、生首が飛んだり亡骸が残ったりするのは、どうも、ねぇ。

セガ　忍



セガ　5500円
カートリッジ
発売中

5　横スクロール型アクションゲーム。「スーパーマリオ」の忍者版って感じだ。グラフィックはきれいにまとまってるんだけど、「おおっ！」という驚きのファクターがまったくないのがちょっとね。アイデア不足という感じがしたな。もっと斬新なゲームを待っているんだけど……。

7　セガのアクションって、なぜかパターンを覚えて進んでいくものが多い。つまり、ここでザコを倒して右に2歩進んでからジャンプ。で、立ったまま左右に弾を撃ってしゃがむ。とかね。こいつもそのパターンのゲームだけど、ゲームのできとしては、いつもの1.5倍くらいいい。

6　現代版忍者ゲームなのです。背景がすごく凝っていて、見ているだけでも面白いのです。操作方法が多いのにはびっくりしました。マニュアルを読まないでやってたときは、あまり気がつかなかったんだけど、あとで読んだら、すごく複雑だったのです。さすがは忍者さんなのです。

6　アーケード版の「忍」には大変お世話になった私。で、ついついアーケード版と比較してしまうわけだが……うーん、結構いい感じなのだ。動きがまったりしてるとか細かい文句はあるけど、あの独特の雰囲気はそのまま。あんまり新鮮なアイデアがないっていうトコもあるけどね。

セガ　スーパーレーシング



セガ　5500円
カートリッジ
発売中

6　F1ブームを追っての作品だと思うんだけど、うーん、いかんせんスピード感がいまひとつ。似たようなゲームなだけに、どうしても『ファミリーサーキット』(ナムコ)と比べてしまうわけ。やっぱりこの手のゲームはスピードが身上だしね。グラフィックはいいんだけどな。

8　いちばんわかりやすい表現をするとすれば、つまりこれはセガ版の「ファミリーサーキット」なのだ。ただ、燃料っていう要素が入ってたりするので、より戦略的なゲームになっている。ファミコンと比較しちゃいけないんだけど、やっぱりこっちのがキレイだし、迫力もあるんだな。

7　レーシングゲームなのに、BGMがセレクトできちゃうなんて、いかにもセガさんという感じ。マシンの特性をよくつかまないと、このゲームの面白さは味わえないんじゃないかしら。車の構造に詳しい人は、きっとうれしくなっちゃうでしょうね。本格派レーシングゲームです。

7　ずばり言ってしまえば、セガ版『ファミリーサーキット』なのだ。他車との接触があるから、バカでもなんでも他車を抜く！　なんてことができない。戦略的に考えないとダメってところが、このゲームのポイントなんですね。あ、パドルコントローラーで遊ぶのは、チトしんどい。

今週のおすすめソフト

のめり込みそうで怖いのが『パットンくん』。グラフィックはちゃちなんだけど、妙にひきつけるものを持ってるよね。あとのゲームたちは一長一短。買ってみても損はしないと思うけど。

ディスクを持ってる人は、『アイスホッケー』がいいんじゃないの？　スピード感とかうまく表現されてるし、いい味出してるよな。あと『スーパーレーシング』も、好きな感じがしたりした。

今回の万里子のオススメは、難しいのが好きという人なら、『妖怪道中記』がいいと思います。でも、ほんとに難しいのよ。あと、『アイスホッケー』も、あればついやっちゃうんじゃないかな。

怖いのが『パットンくん』。のめり込んだが最後っ、ていうぐらい熱中度は高い。ファミコン友達が多い人は要注意だ。ゲーム上級生には『ヒットラー』。『レーシング』も好きな感じです。



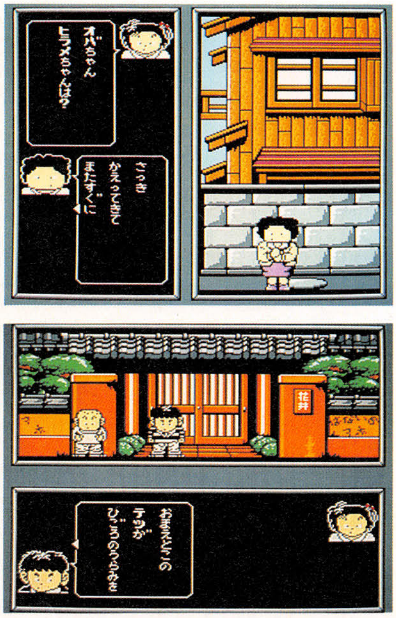
ソフトウエア インプレッション

SOFTWARE IMPRESSION

よーく考えてみると、やっぱり最近のゲームの水準って、むかしに比べたらかなり上がってきてると思う。技術の進歩とゆーか何とゆーか、いいよね。でもそれに比例して、ゲームのお値段も上昇……してる。

じゃりン子チエ

コナミ　5800円
発売中



ほんとにキレイなグラフィック。そして、アッとオドロク画面処理。またコナミがやってくれました。

ついに登場した本場関西ゲーム!! これをやらずしてなんの大阪かっ

ゲーム業界も頭打ち気味なのか、なにかというと既製のキャラクターを持ってくる傾向にあるようだ。それも、こういうゲームだからこのキャラクターが必要、という企画・開発の要求ならまだしも、ただの営業上の理由(つまり、売れればいい)で、なんでもかんでもゲーム化されるのには、いささか閉口する。

このような、目先の利益だけで物事を考えているようでは、いくら対『ドラクエ』などと意気込んでみたところで、足元にも及ばないと思うのだ。確かに『ドラクエ』が出た当時と今とでは、市場の状況もかなり違うし、日本は一応資本主義国家であるから、企業が利潤を求めるのもわからないことはない。しかし、少しは長期的に考えなければならない時期にきているのではないか？ そのためには、多少のリスクも覚悟しなければならないのではないか？　と、かように思う今日この頃の私である。

なーんちゃってな、こ難しいこととか、たまに書くとエラソーな気分がしていいよね。ま、私は企業に雇われておるわけではないから、ゲームなんか面白けりゃいいの。

で、『じゃりン子チエ』なのだけど、これもキャラクターものなんだわ、うんうん。でも、これはこれでいいと思うのね。ちゃんとストーリーも成り立ってるし。とってつけたようなキャラクターゲームってあるでしょ？　なんでこのゲームに、このキャラ使わなくちゃいけないんだろう、っていう……。私がイヤなのは、その類のものであって、真面目に作られたものなら評価できるのだよ。

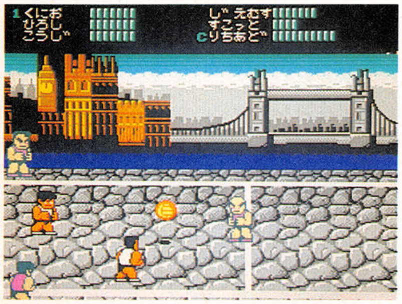
その昔、テレビで、「チエ」のアニメ映画を見たことがあるのだけど、チエちゃんのけなげさに思わず涙してしまったものだ。いやー、お恥ずかしい。当時は、精神的に不安定だった(べつに病気だったというわけではない)ということもあるんだけど、それにしても、情けないね。このゲームでも、そこまで感動させてくれる、かどーかは、まー、やってみてのお楽しみってとこ。

ただ、リアクションがいまいちという気もする。できないことをただ、「できない」と言うってのは、結構前のパソコンゲーム並でしょ。もう少しバリエーションがほしかったところではあるな。トリックが難しすぎるという人もいたけど、それはそれぞれ意見が分かれるところでしょう。まとまったゲームといえますな。これは。

上野利幸(アルゴリズムアーキテクト)

熱血高校ドッジボール部

テクノスジャパン　5800円
7月26日発売



ゲーセン版もなかなか評判だった『ドッジボール部』。世界で3番目くらいにルールが単純な球技なのだ。

簡単ルールの懐かしのあのゲーム

〝あーっ、なっつかしー!!〟って思った。久し振りに〝ドッジボール〟って言葉聞いたとき。ドッジボールってさ、きっとほとんどの人が、生まれて初めてする〝スポーツ〟なんじゃないかな、と思う(まあ、ちっちゃいころからリトルリーグで野球してましたとか、テニススクールに通っていたのよ、なんていうお子様は別にしてね)。それで、スポーツってものには必ずルールがあって、もちろん、ドッジボールにもある。基本的に子供がするスポーツだから、とーってもも簡単なルールだけど。

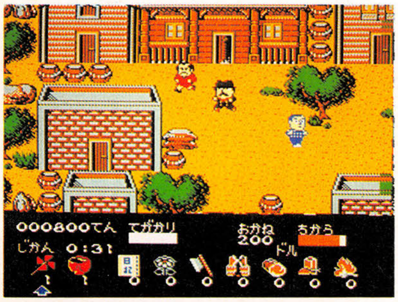
この『熱血高校ドッジボール部』にも、もちろんちゃんとルールがある。でも、〝くにお〟くんっていうキャラクターを上手に使っているから、ルールに縛られちゃうってことがなくてとてもいい。例えば、だーっとダッシュして投げるとき、センターラインを越えちゃうことがあるのね。これってホントはルール違反なんだけど、そんなのぜんぜんかまわないの。勢いがついちゃったんだからしょーがないじゃんかー、みたいなノリ。ホントのドッジボールでもそうだったじゃない？　そこで、「あ、線越したからだめだよ！」なんて言われちゃうと、楽しかった気分が、いっぺんにふっとんじゃうもんね。勢いがついたらはみだしちゃう。これはとっても大切なことだと思うんだ、私は。

ゲームをしてて、気になったのはキー操作かな。ダッシュとかジャンプのしかたがすぐ分かんなかったり、ボールがうまく拾えなかったりね。ま、説明書も読まないで、いきなり遊んだ私もいけないんですけど。あとね、親指が痛くなるのがやだ。つい熱中しちゃって、両手の親指に力がはいっちゃうんだもんっ!!

渡辺美紀(ゲーム好きの女の子)

水戸黄門2(仮題)

サン電子　5500円
7月29日発売



ついに黄門さまは世界へ飛び出した!!　黄門さまって好奇心旺盛なのね。でも、英語通じるのかなあ。

さて外国での印籠の威力やいかに

『水戸黄門』には、個人的に思い入れというか、思い出がある。

去年の夏、わたしはそれまでいた会社に見切りをつけ、ココ(ファミ通)で働くことになった。「まぁ、一週間ぐらいはテキトーに新しいゲーム遊んで(新しい職場に)慣れちゃってよ」と初日に言われて、次の日。「アルゴリズム情報局で『水戸黄門』やるからやっといてね」の一言で、わたしは、『水戸黄門』をクリアーするべく、くる日もくる日も1日10時間、みっちりトレーニングを重ねていたのだ。

そんなわけで、わたしは『水戸黄門』にはちょっとウルサイのよ。

『水戸黄門』といえば、〝遠山の金さん捕り物帖〟、〝銭形平次〟という時代劇のロングセラーに代表されるような、勧善懲悪・悪代官をとっちめろ的ストーリーで、数多くの日本人に感動を与えてきた。

ところが、この『水戸黄門II』では、その黄門さまがいよいよ世界各国漫遊の旅へ出たというのだ。うーむ、日本の常識を打ち破る時代劇スタイルだ。チャレンジ精神だ。

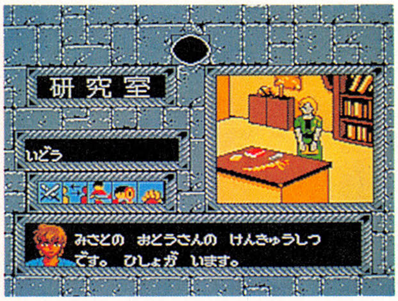
しかし、この外国人と日本人との会話、慣習の違いなどがすんなり受け入れられるかどうかは、いささか疑問である。あのキメことば「ひかえい、ひかえい、(中略)さきの副将軍水戸光圀公にあらせられるぞ、一同頭が高い、ひかえおろう」が、外国人に通訳もなしに伝わるのであろうか？　そういう強引な設定があると、あまり深くのめりこめないというのも事実なのだ。そこらへん、もうちっと納得したかったな。

そして売り物になっている音声合成はというと、前作よりも流暢になった。外国人の発音も「ハロー」じゃなくて「ヘロー」なところがそれらしくてとってもよいですよ。

柴田英春(ゲームライター)

太陽の神殿

東京書籍　5900円
8月3日発売



パソコンから移植されたゲーム。キレイなグラフィックで、メキシコの遺跡めぐりを楽しめる(?)のだ。

中南米冒険アドベンチャーなのだ

私はパソコン版『太陽の神殿』が、非常に好きであった。あの神秘的なBGM、グラフィック、そしてストーリー(ストーリーと呼べるかわからないが)すべてが上手くからみ合って、時間がたつのを忘れさせてくれる。遊んでいて時間の経過を感じさせないゲームっていうのは、いいゲーム(自分に合った)なんじゃないかな。

確かに解くための手順が複雑で、マップのあちこちを行ったり来たりすることが多いゲームではあるが、それでも先が気になっちゃう。絶対に何か起こる！　と思ったのに何もない、かと思えば突然階段が!!なんて奇想天外なことがある。何が起こるかわからないからこそ、先が知りたくなるのである。その辺の、何もないあいだと何かあるときのタイミングが、非常によいゲームなのである。

ただ、ゲーム展開に少し手を加えてある(モンスターが出るなど)ファミコン版は、少々そのバランスに欠けていると思う。ハッキリ言ってしまえば、モンスターとの戦闘はいらなかったという気がする。いつの間にか上がっているレベルや、アイテムを使わなきゃ倒せないモンスターなどなど、戦闘についての不満は多い。あれがないだけでずいぶんバランスはよくなると思うな。

でも、それを補うかのように新しいBGMも入ったし、グラフィックもよかったからね。元となっているゲームが好きだからかもしれないが、多少のことには目をつぶってもいいと思える。マップや謎解きも、パソコン版より親切な設計になっているし、パスワードの確認ができるってえのもグー。

手順を変えるだけのファミコナイズよりも、より親切に！　という気配りがこれからのソフトには必要なんじゃないかな。

鈴木弘明(ファミ通スタッフ)

ファミコン探偵倶楽部(前編)(後編)

任天堂　前・後編 各2600円
発売中



簡単すぎるという意見がある反面、いじわるじゃなくてよい、という高い評価も得ているゲームなのだ。

無理のないゲーム構成がよろしい

「あれ？　僕の名前はなんだったっけ。何をしようと思ってたんだろう。ん？　あなたは一体……？」

映画や演劇のシナリオ入門なんて本を読むと、観客に状況をわからせるにはどうするか、説明臭くなくするにはどうするか、過去の名作ではどんなふうに見せたか、なんてことがよく載っている。裏返せば、それがミソだったりする。

で、『ファミコン探偵倶楽部』だが、その辺が実にうまい。

ゲームを始めるとき、プレイヤーはそのゲームの世界についてまったく知らない。つまり、この作品の記憶喪失の主人公と同じ立場なのだ。

自分が何者で何をするのかを、すべて他の人から教えてもらったり、思い出すという形で、プレイヤーは知る。だからすごく自然だ。この記憶喪失という効果は大きい。初めに主人公がプレイヤーに自己紹介するといった、妙に突き放されたような気分を味わわされることもない。また、名前入力っていうのは、どんなゲームでもわりと儀式的な雰囲気がしていいんだが、そのタイミングもよく考えられていて心憎いばかり。

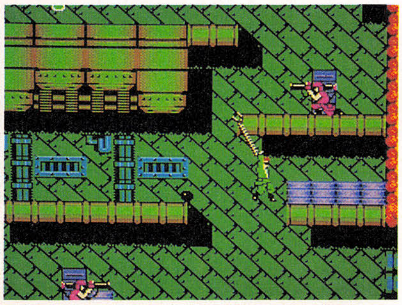
思うに、このゲームは徹底したポリシーで貫かれているのではないか。それは、プレイヤーの思考や感情の流れを細かく想定して、それに沿ってゲームシステムも音響効果も考えられているということだ。最後のテロップで、原作と脚本が分かれていたが、開発者が原作をとことんまで消化したのがうかがえる。ゆえに、変なトリックもなく、無駄足コマンドも出さない。その結果、テンポのいい、原作を純粋に楽しめるものが完成した。当然原作もいい！

久しぶりに胸が熱くなった。よかった。

中村光一(チュンソフト)

ヒットラーの復活

カプコン　5900円
7月20日発売



ゲーセン版のタイトルは『トップシークレット』。こいつをファミコナイズしたのが『ヒットラーの復活』。

ロープを使ってブーラブララブラ!!

人形の命が顔であるように、操作性のよさはアクションゲームのかなめである、と思う。ちょっぴり弱気なのは、人間の弱さってやつ。なんちゃってね、ホエホエ。

冗談はさておき、このゲームの操作方法は難しい。相当に難しい。ワイヤーをどっかにひっかけて、たぐりよせて移動するというアクションに、僕らがなじんでないからなのだろう。慣れてしまえば、自然に、思ったとおりに動けるんだけどね。

ふつうに考えればジャンプで移動させてしまえばいいのだけれど、このゲームではあえて使っていない。ジャンプに代わる、なにか新しいキャラクターの移動方法を！という前向きな姿勢で考えられたのがこのワイヤーアクションなのだろう。

こういうふうに、ゲームの要素をひとつひとつ深く考え直すのには大賛成。いままでにあったパターンの組み合わせで、おざなりにゲームを作るってうちは進歩がないと思うからだ。ただこのゲームの場合は、それでちょっとソンしているみたい。

冒頭で述べたように、新たに考えられた〝ワイヤーアクション〟に慣れ親しんでいないため、ゲームに入っていくのに時間がかかってしまう。せっかくの緊迫感あるシナリオも、考え尽くされたマップ構成も、そのほかこのゲームのいいところすべてが、難しすぎる操作によって殺されちゃってるのだ。操作に慣れる前に、操作の難しさに閉口してプレイを断念してしまう人も少なくないと思うのです、私は。

「なにか新しいモノを！」という前向きな考えが壁を作ってしまい、遊べる人、そうでない人の差を作ってしまったことが残念無念。せっかく味のあるいいゲームなのになぁ……と思う私なのでした。

二木康夫(プレイもする編集者)

PCエンジン

ファンタジーゾーン

NECアベニュー　4900円
9月発売予定



もう知らない人はいないんじゃないかと思われるゲーム。なるべくして、PCエンジン版となりました。

やっぱりエンジンでも発売だっ!!

また出た、『ファンタジーゾーン』。いまさら、という気がしなくもないが、腐っても『ファンタジーゾーン』。この種のシューティングゲームの本家本元、完成度の高さはまだまだ現役選手といった感じである。

まあ、ゲームシステムは周知のとおりで、気になるのは移植のできばえ。いかにアーケード版に近いかである。マシンがゲーセン殺しの異名をとるPCエンジンだけに、ほぼ完璧な移植がなされている。とくに、他の機種ではきたなかった背景の色などは見事に、というか忠実に再現されている。私から見れば文句のつけどころがない。

アーケードゲームの完璧な移植は嬉しいことでもあるが、逆に寂しいこともある。わざわざ100円持ってゲーセンに行き、普段とは違った気持ちでゲームに熱中する、ということがなくなっちゃう。内容だけ同じにしても、プレイするときの気分が違う。ゲーセンで味わえる気分がPCエンジンでもまったく同様に味わえるかというと、そういうわけでもないようだ。

だから、アーケードからの移植はよしなさい、というのではない。おもしろいゲームはどんどん移植すればいい。でも、いくら売れるからって、アーケードからの移植一辺倒ではなく、PCエンジンならでは、というようなオリジナルのゲームもたくさん出してほしいのだ。まだまだPCエンジンソフトの可能性は十分にあるのだ。

あれれ、いつのまにか話が横道にそれてしまったようだけど、このゲームをプレイして実感したのは正直いってこれらのこと。こんな、肩に力がはいっちゃうようなことを考えるくらいできがいい。アーケード版からの移植ゲーム買うならPCエンジンがベスト、というのが私の結論だ。

隼　一郎(謎のゲーム評論家)



ファミ通 エクスプレス

FAMITSU EXPRESS Vol.3

ファミコン、セガetc.……。今年は新型ゲームマシンが、ぞろぞろとび出すって一のが、もっぱらのうわさなのだ。いいハードがどんどん出てくれるといいな!! 今から楽しみっ!!

はたして、うわさの真相は……

スーパーファミコンは年内に出るっ!?

今、とっても腹が立っていることがある。スーパーファミコンについてだ。だってね、去年から出る出るってうわさが飛びかうばっかりで、マシンの正体がいっこうに明らかになってこないんだから。

PCエンジンとかの新しいゲーム機もいくつか出たけど、はたして買ったほうがいいのかどうか？ スーパーファミコンが見えてこないと決められないじゃない、ねえ。まったく困ったもんだ。

とにかくスーパーファミコンに関しては、やたらとうわさばかりが先行してきたのだ。

一番最初にスーパーファミコンに関する情報が載ったのは、忘れもしない、去年の9月9日付の京都新聞だった。「16ビットのスーパーファミコン、来年末には発売」の大見出しには、ついにくるときがきたんだなあと、胸がジーンと熱くなった(!?)。「現ファミコンのソフトやディスクシステムなどの周辺機器に関しても、互換性を持たせる。現在ソフトも開発中で、来年夏ごろには全国の店頭でデモンストレーションを行なう予定」。今までのファミコン用ソフトが、そのまますべて使えるというのは大きな魅力だった。

そして、9月15日付の読売新聞には、「価格は2万円を切る予定」。価格的にも、申し分なし。たとえギリギリの19800円(なんとなく秋葉原的)になったとしてもその分性能が大幅にアップ。他とくらべたら、むしろ割安な感じさえする。

さらに、11月のB-Young Age(問屋、メーカー向けの情報誌なのだ)では、任天堂山内社長が爆弾発言!? 「スーパーファミコン購入の際、従来のファミコンを下取りすることも考えている」。しかもその下取り価格が「1万円程度の高値」(日経コンピュータ'88年1月)っていうから驚きだ。

もしこれらの情報がすべて本当だったとしたら、「16ビットCPUで、サウンド、ビジュアル両面の性能がぐーんと上がったうえに、従来のソフトも全部使える窮極のゲーム機が、現行機との差額1万円足らずで買えてしまう」という、ユーザーにとっては大歓迎のニュー・マシンの登場となるわけなのだが……。

しかしそんな、「スーパーファミコン発売近し!!」を予感させるうわさばかりが出回っていたのではない。中には、発売大幅延期をうわさするものもいた。たとえば、某大手ソフトメーカーの広報担当。「普通、新しいゲーム機が発売されるときは、少なくとも発売の半年くらい前には開発ツールが届くはずなんだけど。今回は、まだどこにもきてないんじゃないかな」

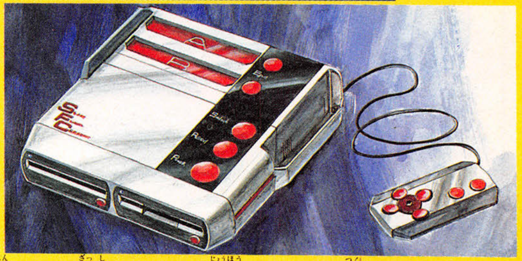
みんなスーパーファミコンの発売については、一様に「出る」ということで落ちついている。しかし問題はその発売時期だ。すでにソフトは完成している、というものもあれば、PCエンジンを見て作り直しているというものまで、とにかくバラバラ。はたして、本当のところはどうなのだろうか？ 悩んでいてもラチがあかない。この際単刀直入に、任天堂に取材をしてみることにした。

スーパーファミコンに関する報道とその経過

年月日	媒体名	内容
1987年9月9日	京都新聞	CPUは16ビット。ファミコンと互換性あり
1987年9月15日	読売新聞	ソフトはすでに開発中。価格は2万円を切る
1987年11月23日	B-Young Age	これまでのファミコンを下取りする
1988年1月18日	日経コンピュータ	CPUは65C816。画像処理、サウンド機能強化
1988年1月	Aクラブ	2種類のディスク、カートリッジを使用可能
1988年6月	宣伝会議	開発は順調に進んでいる

スーパーファミコン予想図

旧ファミコン用ソフトはもちろん、大容量4メガのカートリッジだってOK。手前右のディスクスロットは従来と同様のもの。左側が新バージョンのディスクシステムらしいが!?



※この予想図は、香港のアニメ雑誌「Aクラブ」の情報をもとにして作ったものです。

任天堂に直撃インタビューを敢行!!

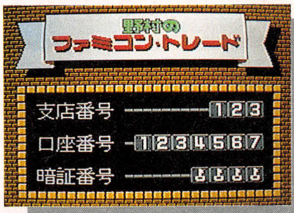
任天堂広報からの解答は、きわめて単純明解なものだった。
「くわしい仕様に関しては、まだ発表することはできませんが……。とにかくスーパーファミコンは、年内に発売する、という方針で行くつもりです」
やはり、スーパーファミコンは、年内に発売されるのか!?
「年内に発売するとなると、そのリリースのスケジュールは、ある程度は予測できますよね」
できる、できる。リミットの12月、つまり年末商戦にあわせたとして、11月に発表していたんじゃぜんぜん間にあわない。最低4ヵ月前には公表しておかないと、雑誌で特集も組めなくなってしまう。ということは……8月中にはスーパーファミコンの発表がある!?
今年の春、香港のアニメ雑誌、Aクラブに、なぜかスーパーファミコンの具体的な仕様が掲載されたことがあった。「スーパーファミコンのCPUは、W65C816。マシンには、3.5インチディスクと従来のクイックディスクの両方を内蔵。また今までのROMカートリッジ用スロット以外に、4MバイトROMカートリッジスロットがついている」情報の発信元がはっきりしないので、どこまで信用できるかは怪しいが、今までに出たうわさ(16ビットCPU、ハードとソフト両面での互換性など)とは一致する点が多い。
おりしも、今、アメリカでは、NES(Nintendo Entertainment System)が大流行。場所によっては本体の品薄を起こしている地域もあるらしい。たとえば、今、スーパーファミコンを発売するに際し、従来のファミコンを下取りしたとしても、本体に使われているCPUは、そのままNESに流用できてしまう。つまり、スーパーファミコンの普及に拍車をかける下取りシステムも、今なら可能というわけだ。
先に開催されたおもちゃショーでは、PCエンジンのCD-ROMが注目をあびていた。それにともないPCエンジンに参入するソフトメーカーが、最近どんどん増えている。PCエンジンとスーパーファミコンは、もろに競合する商品だけに、任天堂としてはPCエンジンが勢いをつける前に、新機種の発表を行ないたいはず。また、秋にはセガが新機種を発表するといううわさもある。激化するハード戦争の中で、スーパーファミコンは、ついにその姿を見せるか!?


⬅PCエンジン。CD-ROMの発売がスーパーファミコン発売を早める!?

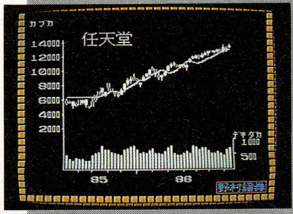

⬅下取りされたCPUは、NESに活用され、アメリカへと渡るのか!?

追跡レポート HIT・NET構想の真相を探る

現在、証券会社がそれぞれ異なる通信方式でファミコンネットワーク(おもに証券取引)を築いているのはご存じのとおり。各社まちまちの方式(操作方法、通信アダプター)を使用しているため、ユーザーから見ればこれほど不便なものはない。
そこで登場するのが統一規格という考え。細かい事柄をひとつに統一して混乱を防ぎ、使いよく親しみやすいモノにしようじゃあーりませんか! という考えがこの〝HIT・NET〟の構想の発端。建設的なのだ。
〝HIT・NET〟を築き上げようとしているNTTの話によれば、いまのところまだ構想段階であって、実際に立ち上がるのは2〜3年後ぐらいになりそう、とのこと。また、すでにあるファミコンネットワークを利用するのではなくて、〝HIT・NET〟という大きな器を作り、その中で情報提供者が各自のサービスを行なう形になるという。通信規格さえあえば、誰でも参加できる全員参加型ネットワークで、かなり広くに開かれたネットになるというわけだ。
さて気になるのはIP、つまり情報提供者の動向だ。いまのところ、野村証券と任天堂が正式参入を表明している。また、情報誌ぴあ、JR各社、日本中央競馬会、日本交通公社などの参入は、現在のところ(6月29日確認)その可能性もありうるという話だ。とにかく、幅広く役に立つ情報を期待したいところのココロ。
最後に。「広く開かれたネットですから、将来的にはPCエンジンやセガやその他のパソコンでも、ネットワークに加われるようになります。逆にそうしなければなりません」(NTT談)。期待は大きいのだ、ホントに。



⬆野村証券のファミコントレード。HIT・NET上ではどうなるのか?



⬆来年3月頃には、アダプター内蔵ファミコン発表のうわさもある。

最新海外ゲーム事情

NES編

アメリカでは、今、NES(Nintendo Entertainment System)が大流行。地域によっては、ハードが品薄になっているところもあるとか。ちょっと前の日本みたいだね。そんなNESの熱狂ぶりを、レポートしてみたぞ。



USAオリジナルゲームが続々登場!!

巨人のガリクソン投手が来日したとき、「ワタシ、『スーパーマリオ』デ、ピーチ姫、タスケタコトアルヨ」とコメントしていたことがあった。「なるほど、それだけ器用だから、あんなスライダーが投げられるんだ」と感心しているようじゃ、一流のファミコンマニアにはなれない。移動、移動の連続で、少なくともフツーのアメリカのオッサンよりか、ずっと忙しいはずのガリクソン投手でさえ、『スーパーマリオ』を終わらせている!! つまりそれだけファミコン熱が、アメリカでもヒートアップしはじめている、というわけだ(でも……デシンセイには、ちょっとクリアーは、無理だろうな)。

実際のところ、アメリカでのNESの普及の勢いには、目を見はるものがある。販売開始から3年目を迎えた今年の春の時点で、すでに670万台を出荷(ニンテンドー・オブ・アメリカ発表)。年末までには、なんと1000万台を販売したいと、まだまだ鼻息が荒い。

これだけハードが普及してくると、ソフトを作るメーカーが増えてくるのも当然のこと。最初は日本からの移植ソフトばかりが幅をきかしていたNES市場に、メイド・イン・アメリカのオリジナルソフトが続々と登場。中には日本への逆輸出を考えているメーカーさえ出始めているという情報もちらほらでてるから楽しみだよね。

R.C. PRO-AM



©任天堂

⬅まるでリモコンカーの競争みたいだね。『F1レーシング』とちょっと似ているのだ。

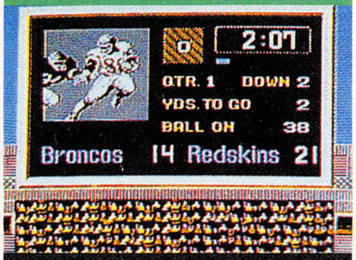
MAJOR LEAGUE BASEBALL



©LJN

⬅ちょっと見たところ、『ファミスタ』にそっくりだよね。かなりヒットしているらしいよ。

NFL FOOTBALL



©LJN

⬅フォーメーションをきめて、アメフトをプレイするアクションゲームシーンもあるのだ。

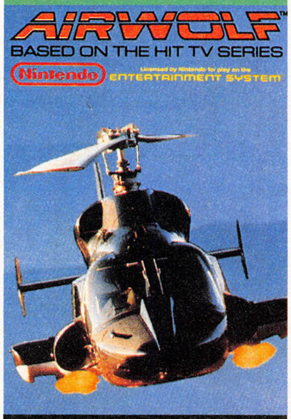
SESAMI STREET ABC…



©HI-TECH EXPRESSIONS

⬆人気テレビ番組『セサミストリート』を舞台にした幼児向け教育ソフト。

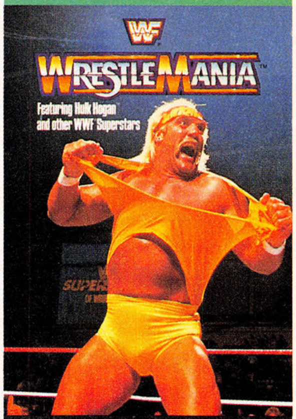
AIR WOLF



©ACCLAIM

⬆高速ヘリを操って、敵機とスリリングなドッグファイトが楽しめるぞ。

WRESTLE MANIA



©ACCLAIM

⬆それぞれに個性をもったレスラー同士を闘わせる、格闘技アクションだ。

映画からのNESナイズが大流行中なのだっ!!

というわけで、がぜん注目の集まるNES市場なんだけど、おもしろいことに日本とは、売れ線のソフトのタイプが、ちょっと違っているのだ。もちろん『スーパーマリオ』や『ゼルダの伝説』のように、日米両国で大ヒットしたソフトもあるのだが、

「日本で大ヒットした『ドラキュラ』なんかは、こっちではもうひとつ。かえって『トップガン』、『コントラ』、それから『ダブルドリブル』（日本では『エキサイティングバスケット』）なんかが大健闘。すでに出荷数で100万本を超えましたよ」(コナミ　海外事業部　今井氏)

という話からもわかるように、アメリカで売れるソフトのタイプは、大まかに分けて2種類。バリバリに銃を撃ちまくる戦争モンか、快汗たっぷりのスポーツモン、なんだな。やっぱり国民性の違いからかな!?

映画のヒット作をゲーム化するのも、最近のNESソフトの流行になっている。代表的なところでは、NES用オリジナルのソフトを作りつづけているアメリカのソフトメーカー、LJN社の一連の作品だ。

LJN社では、すでに『ジョーズ』、『ザ・カラテキッド』(日本では『ベストキッド』で映画公開)などを発売し、堅実なヒットをとばしている。今後のラインアップにも、その傾向は引き継がれていて、『エルム街の悪夢』、『13日の金曜日』などが、早ければ年内にも発売される予定だ。

また日本のソフトメーカーからも、サン電子の『プラトーン』、カプコンの『ウィロー』、データイーストの『ロボコップ』などがラインアップにあがっている。とくにカプコンの『ウィロー』に関しては、すでに日本での発売予定が立っているとか……。

「まず10月くらいに、アーケードで出します。日本のことはよくわからないけど、来年の春くらいまでには移植も完了しているはず」(カプコン U.S.A. 副社長 ジョー・モリシー氏)

日本でも『小猫物語』(ポニー)、『スターウォーズ』(ナムコ)、『プレデター』(パック・イン・ビデオ)など、映画からのゲーム化の例はたくさんあったが……。はたしてアメリカのNES市場で、どのくらいのシェアを獲れるか!?

また、映画ではないが、テレビの人気クイズ番組をゲーム化した『ジェオパディ』、『ホィール・オブ・フォーチュン』なども、発売前から問い合わせが殺到する人気とか。こちらは日本でも未開拓な分野だけに、今後が気になるね。

The Karate Kid

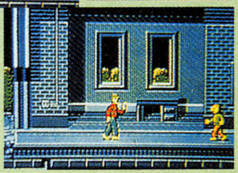
©LJN




⬆修行を経て、やがて空手大会に!! 格闘技アクション。➡修行シーンだ。『六三四の剣』を思いだしちゃうね。

A Nightmare on ELM STREET

©LJN

⬆殺人鬼フレディが、なぜか蛇のように変身している。➡はたしてフレディの魔の手から、逃げられるかっ!?

FRIDAY THE 13TH

©LJN




⬆どのルートを通れば、逃げのびられるのだろうか？ ➡突然登場のジェイソン君。あいかわらず不気味だね。

AND

PLATOON



⬅左右スクロールのマップが、縦にいくつも重なっている。キャラクターシューティングゲームだ。

©SUNSOFT

WILLOW



➡ルーカス・フィルムの最新作。映画のストーリーは典型的なヒロイック・ファンタジーものだったが……。

©CAPCOM

ROBOCOP



⬅半分ロボットになってしまった刑事が悪人どもと抗争を繰り広げる。横スクロール型アクション。

©DATA EAST

テレビ番組からとび出した新タイプのクイズゲーム

JEOPARDY

ジャンル別に分けられたパネルをめくり、裏に書かれたクイズを解き、それにみあった賞金を獲得する。賞金の総額を競うのだ。



⬅かつて『クイズグランプリ』というテレビ番組があったけど、あれと似てるね。



➡解答者が3人並び、それぞれが早押しでクイズを解く。けっこう興奮するぜっ!!

WHEEL OF FORTUNE

くるくる回る円盤で賞金を決め、パズルを解いていく。これまた、人気テレビ番組をゲーム化したもの。訳すと『運命の輪』!!



⬅これが、いわゆる"運命の輪"。これで賞金を決定。"破産"をひくと、リタイア。



➡ずらりと並んだ、アルファベット。ここからパネルをめくり、パズルを解く。

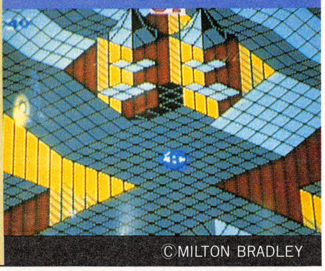
©GAMETEK

ETC.……

アーケード・パソコンの新作ソフト移植も順調!!



CALIFORNIA GAMES
©MILTON BRADLEY
⬅アメリカ西海岸のノリのゲームを集めたもの。サーフィン、フリスビーなど。パソコンからの移植。



MARBLE MADNESS
©MILTON BRADLEY
➡複雑に入りくんだ3次元迷路を抜け、ボールをゴールまで運べばクリアー。アーケードからの移植。



WORLD GAMES
©MILTON BRADLEY
⬅アカプルコのとびこみ、日本のすもうなど、世界各地のゲームを集めたもの。パソコンからの移植。

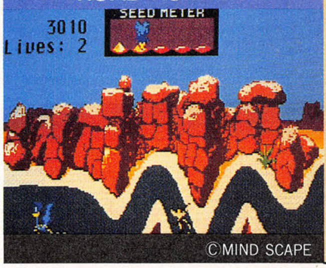
日本と同様に、アメリカでも、アーケード、パソコンからのゲームの移植は、盛んにおこなわれているのだ。

中でも注目は、ミルトン・ブラッドレイ社の『マーブルマッドネス』と、マインドスケープ社の『インディ・ジョーンズ』のアーケードからの移植2作品。外国製ということもあり、ゲーセンではあまりメジャーではなかったが、完成度の高さは申し分なく、一部マニアの間では熱狂的な支持を得ていた作品だ。NES版への移植度もほぼ完璧に近く、日本で出てもかなりの支持を得られそうなのだが……。

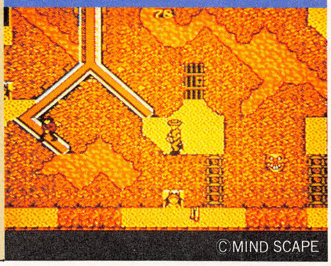
「日本でもぜひ出したいのだが、著作権を持つアタリ社から、アメリカでの販売権しか取ってないんでね」(マインドスケープ社社長 ロジャー・M・ブーイ氏)

ミルトンブラッドレイ社からも、ほぼ同様の答えが返ってきた。んー、残念……いや、待てよ。アタリ社といえば、日本のナムコ社と業務提携をしていたはず!! ナムコさん、なんとかこの両作品を、日本でも遊べるよーにして!!

てなわけで、ざっと紹介してきた最近のNES事情。とにかくソフトメーカーに元気があって取材をしていて気持ち良かった!! というのが正直な感想だ。みんな意欲的だったしね。これからが楽しみだな。いいゲームというのは、国柄に関係なくおもしろいもの。ひょっとしたらこの記事を読んだ日本のソフトメーカーが、ライセンスを取って日本で発売、なんてことも十分考えられる。そのときまで、みんな楽しみに待っていようね。



ROAD RUNNER
©MIND SCAPE
⬅主人公はだちょう。エサを補給しつつ、しつこいコヨーテから逃げ続ける。画面はアミガ版。



INDIANA JONES
©MIND SCAPE
➡有名映画のゲーム化。インディに自慢のムチをふるわせ、子供たちを助け出す。画面はアミガ版。



XENOPHOBE
©SUNSOFT
⬅複雑に入りくんだ人工衛星に潜む、エイリアンどもをやっつける。画面はアーケード版。

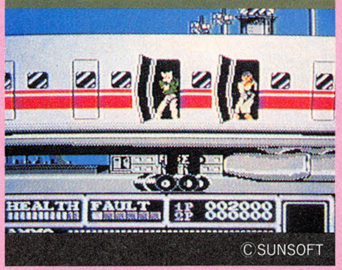
お国柄の違い!? NESガンゲームの大流行!!

これまたお国柄の違いなんだろうけど……アメリカでは、ガン(正確にいうと、ザッパー)を使ったゲームが、かなりの人気を集めているのだ。画面に向かって、バンバンバーン!! あるときは真正面から、またあるときはソファーのかげから、画面に現われる敵をめがけて、バンバンとガンを撃つそう快感が、アメリカ人にウケているんだろうね。

でも、最近ちょっとゲームの内容が、アブナイほうにエスカレートしつつあるようだ。ガンゲームの初期のものといえばせいぜい画面を横ぎるカモを撃ったりする程度だったんだけど、だんだんとユーザーが、さらに刺激的なものを求めるようになり、それにつれてゲームも過激になってきて……。

近々出る予定のものでは、森やダウンタウンに隠れている敵を撃ち殺すものや、飛行機をハイジャックした犯人をを狙撃するなんてのも登場してきている。なかには敵をやっつけたとたんに、画面に血がブワッととび散ったりする芸の細かいモノがあったりして。んー、なんだか殺バツとしているなぁ。

ちなみにこのガンのセット。NESを買うと本体といっしょについてくる。ファミコン用はすでに手に入りにくいようなので、どーしてもという方は、NESをお買い求めください。



FREEDOM FORCE
©SUNSOFT
⬅ジェット機の扉から顔を出す乗っ取り犯を狙撃する。間違って乗客を撃たないように。



GOTCHA
©LJN
➡いわゆるサバイバルゲーム。敵の銃から発射されるインクをかけられると敗けなのだ。

NESでも大健闘の日本メーカーの

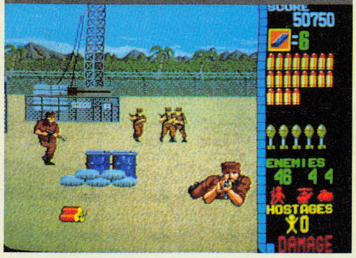
ちょっと気になる新作ソフトラインアップ

NESに進出している日本メーカーの新作リストには、日本で未発表のアイテムが、ズラリと並んでいる。日本で発売されるかどうかはさておき、さっそくチェックしてみよう。

タイトー

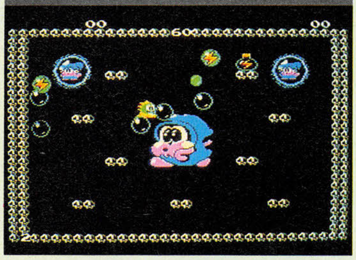
『バブルボブル』、『影の伝説』などのソフトに混じって、『オペレーションウルフ』、そして『飛翔鮫(スカイシャーク)』をラインアップ!!

OPERATION WOLF



⬅いかにもアメリカでうけそうだな。日本では発売されるのかなぁ!?

BUBBLE BOBBLE



➡おなじみ『バブルボブル』。日本では発売中だ。画面はファミコン版。

カプコン

『ストリートファイター』、『虎への道』、『アレスの翼』などのアーケードからの移植と、『ウィロー』の発売を予定しているらしい。

STREET FIGHTER



⬅ボタン3つの操作を、NESではどうやって処理するつもりなのかな?

BLACK TIGER

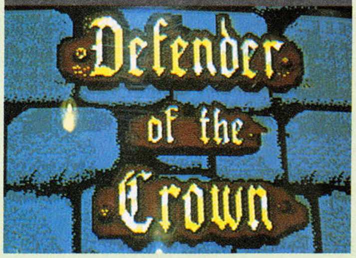


➡カプコンの格闘技ゲーム集大成ともいえる『虎への道』。日本でも出して!!

コナミ

『バイヨウビリーの冒険』、『トラック・アンド・フィールド』は、日本でも近々発売予定。子会社のウルトラ社からは下の2作品を発表。

DEFFENDER OF THE CROWN



⬅グラフィックのち密さで、アメリカのパソコンゲームファンを驚かせた。

SKATE OR DIE

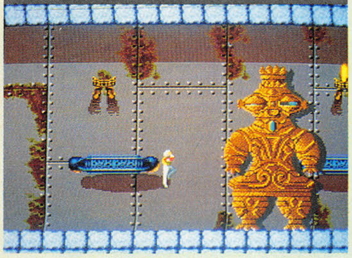


➡スケートボードに乗って障害物競走をするのだ。単純だからおもしろい。

データイースト

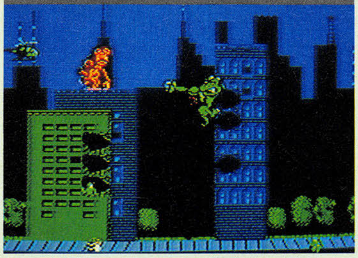
下の3作品のほかにも、『ヘビィ・バレル』、『FIグランプリ』、『コブラ・コマンド』などの新作予定を発表。これだけたくさんあれば、いくつかはファミコンになるはず!?

CHELNOV



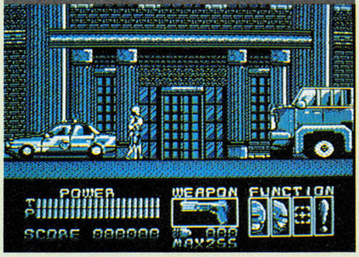
⬅『カルノフ』の親戚、チェルノブ。ついこの間、ゲーセンに出たばっかりなのに、早くもNESに登場だ。

RAMPAGE

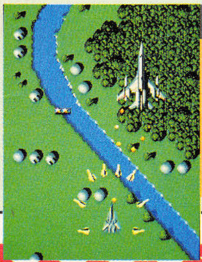


⬅主人公は怪獣で、あたりのビルを壊しきれば面クリアーという、変なゲーム。画面はNES版なのだ。

ROBOCOP



⬅横スクロールタイプのキャラクターゲーム。日本ではアーケードが先に出るかもね。画面はNES版なのだ。



MISSION XX

⬅アメリカン・サミー社から発表。日本でもファミコン版はUPL社から出るのかな?

©UPL

その他のメーカーは

新作ソフトでの注目は、『ダブルエックスミッション』。UPL社製のシューティングで、華麗なグラフィックがゲーセンでも人気を集めていた。NESへの移植ができるのなら……!?

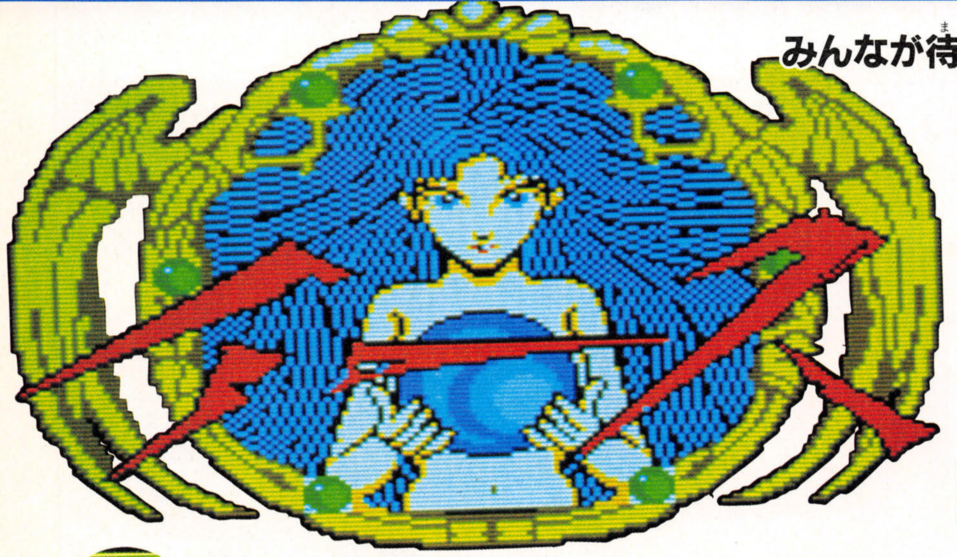
またテクモから発売予定の『テクモベースボール』。現時点でNESへの移植が完了しているという。アメフトを題材にした『テクモボウル』といっしょに、意外に早い時期にファミコンゲームとなって読者の前にお目見えするかもしれない。

※文中、とくに指定のない写真は、すべて業務用機の画面から撮ったものです。

最新ゲーム徹底解剖

どーしても見たいあのマップ、絶対知りたいこの謎を全部まとめて大公開!!

- ●イース
- ●じゃりン子チエ
- ●ベストプレープロ野球

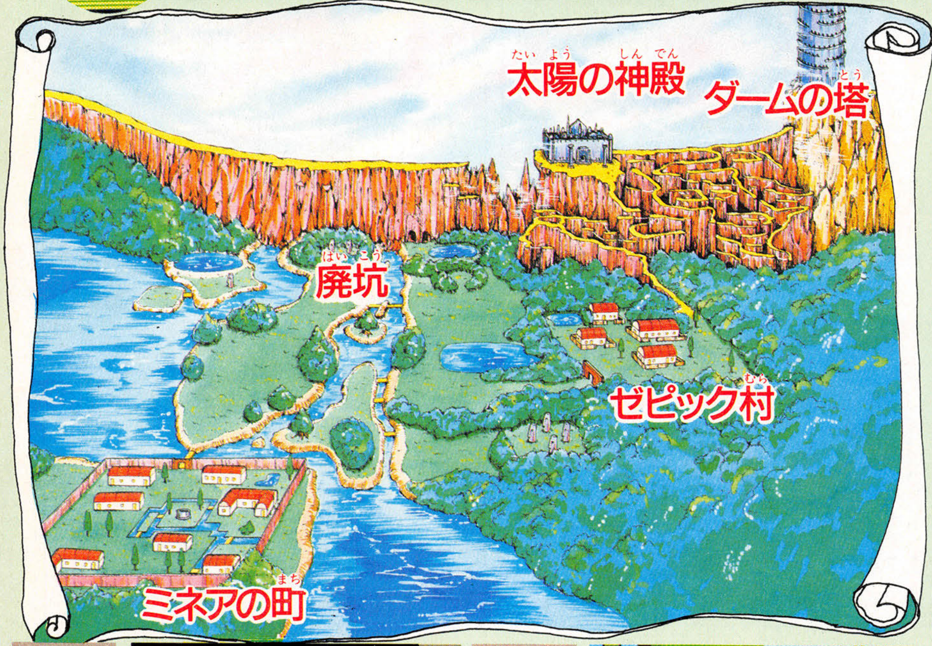


みんなが待ってた『イース』。ついに登場!!

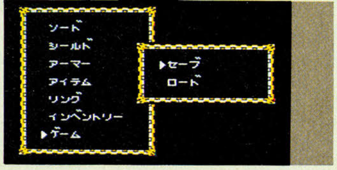
パソコン版で大ヒットした『イース』。いつかはくるぞと思っていたら、やっぱりファミコンにもやってきたね。待ってたよぉん、というカンジ。ストーリーはオリジナル(パソコン版)に忠実なんだけど、マップとかアイテムの位置とか敵キャラとか、そういうのが微妙に違うのだ。だからオリジナルを遊んだキミでも、もう一度はじめから楽しめるというわけよ。

ビクター音楽産業　8月26日発売　6200円

舞台はエステリア



バッテリーバックアップなのだ!!



⬆長いパスワードなんてまったくナシ。いつでも簡単にセーブできちゃうんだもんねっ!!

オリジナルにないマップ!!



⬆ファミコン版では、かなりマップが変わってる。ちなみにこれはミネアの町だ。

『イース』の基本だっ!!

会話



⬅RPGはなんてったって会話が重要。人々に話しかけて情報をもらいましょ。

戦闘

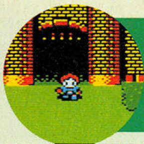


➡戦闘方法はとっても簡単。敵とぶつかればいいのだ。半キャラ分ずらすのがコツ。

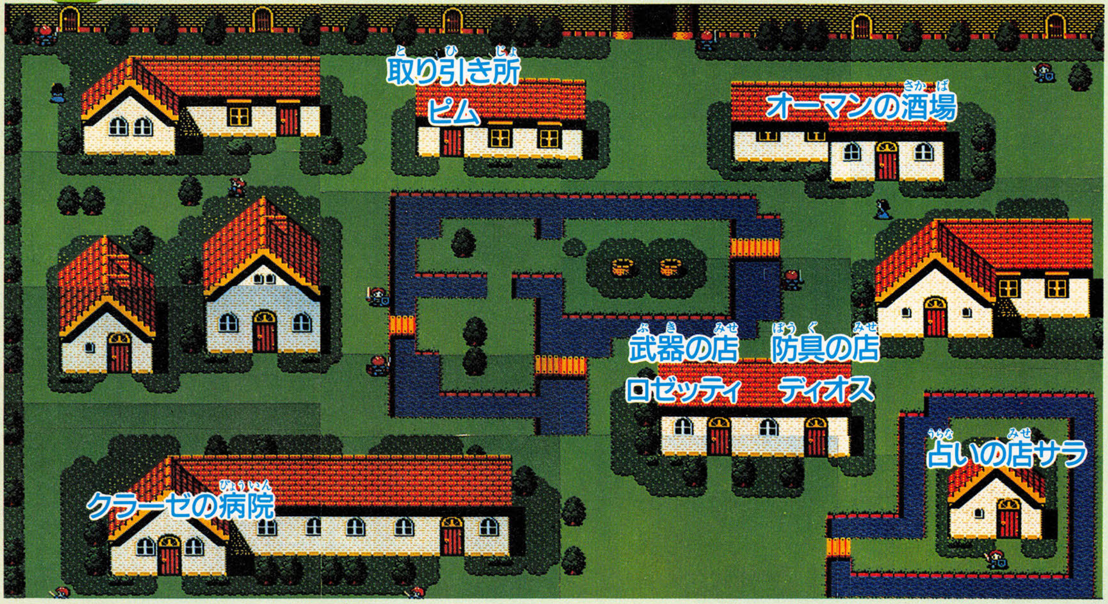
イベント



⬅武器や防具を買ったり、アイテムをもらったり、お願いされたりするわけね。



ミネアの町から出発だぜっ



ゲームをスタートさせると主人公アドルはこの町の入り口に立っている。道を歩いている人たちに話を聞いてみよう。いろんなことが情報として得られるぞ。それから忘れちゃいけないのが武器と防具の購入。もちろん買ったら装備するのを忘れないようにね（装備し忘れて戦っちゃってすぐ死んじゃう人がよくいるのだ）。と言ってる本人が、そーだったりするんだけど……。何はともあれ出発点。できることはみんなやって、次の目的地へ行きましょうね。

町にはこんな人たちが待ってるよ

占いの店サラ



⬆サラの店へ行くと、「剣士としての装備を整えてきてください」と言われる。

武器の店ロゼッティ＆防具の店ディオス



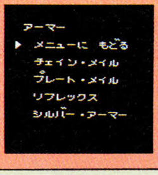
⬆「そんじゃあ、そろえましょ」と、やって来たのは武器の店ロゼッティ。とりあえず一番安いショートソードを買っておこう。



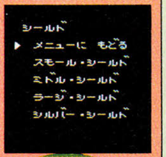
⬆次はお隣の防具の店ディオス。ここでアーマーとシールドを買ってしまおう。そしたら立派な剣士になれるワケ。

どれにしようかな？

アーマー



シールド

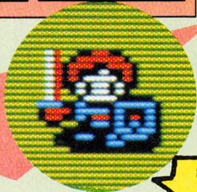




そろえてと言われても

装備がそろうと姿が変わるっ!!

そろった証拠だっ



オーマンの酒場



⬆とにかく3人と話すのだ。片目のドニスが困っているみたいだけど……。

取り引き所ピム



⬆あれ？　〝サファイアの指輪〟がある。誰か探している人がいたよね。届けてあげよう。

クラーゼの病院

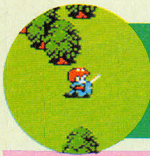


⬆とりあえず今は用はないね。でも、あとあとお世話になるから、あいさつしとこうね。

サラの店へ行くと……



〝イースの本〟を探せっ!!



草原でレベルアップするのだ!!

町を出ると敵がうようよ

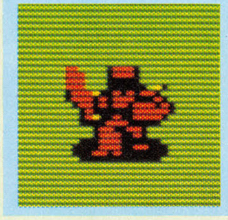
町を出ると草原がある。草原には敵がたっくさん歩いているのだ。敵と戦うときは、敵と半キャラ分ずらしてぶつかること。ノーダメージで倒せるぞ。あと、うれしいのが体力回復システム。ダメージをうけても、ぼーっと立ち止まっていると、ゆっくりではあるけれども、体力が回復していくのだ。死にそうになったら敵をよけながら、上手に立ち止まってHPを戻そうね（でもけっこう難しいんだよね、これが）。

うよ1 カーロイド



町の周辺の草原にざわざわいる奴。ちゃんと武器や防具をつけてれば、全然へっちゃらな相手だよん。

うよ2 オークロット



色や姿が強いような気がするけど、実はカーロイドより弱い奴。ばんばん倒してレベルアップしようね。

うよ3 リーボル



橋を渡って村のほうへ行くとあらわれる奴。はじめのうちは逃げたほうがいい。レベルが上がれば大丈夫だよ。

うよ4 ウヌガン



神殿の入り口にうようよいる。神殿のそばにいるだけあってけっこう強い。がんばって戦っていこう。

なんか気になる像

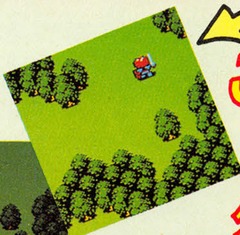
➡橋を渡るときに下のほうにちょっと見えるヘンな像。なんかありそーで、とってもとっても気になるよねー。



かなりあやしいカンジなのだ

ゼピック村なワケ





こっから神殿に行くのねっ



ミネアの町で、占い師サラからゼピック村のことが聞ける。そしたらここへ来ようね。この村ですることはそんなにない。まず、サラのおばであるジェバと会う。すると大切なアイテムが手に入るぞ。次に村長の頼みを聞いてあげよう。人助けというのは大切なことだもんね。今することはそんなにないんだけど、この村には何度も来ることになるのだ。というのも神殿への入り口がこの村にあるからなのサ。というわけで、そろそろ神殿に進もう。けっこうドキドキするよなぁ。

村長の家



⬅ゼピック村の村長。彼はとても困っている。力になってあげよう。

ジェバの家

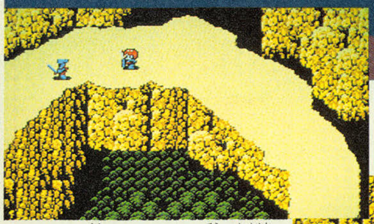


⬅クリスタルを持って行くと神殿の鍵をくれる。

それじゃあ神殿に行こっ

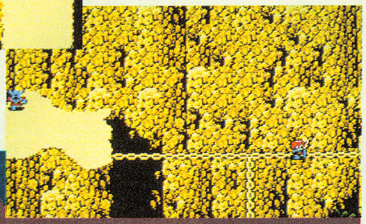


神殿のそばの岩場だよ〜ん

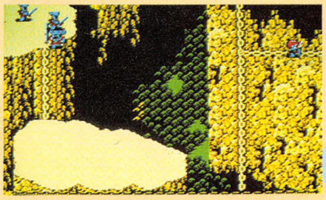


⬅ゼピック村から神殿へ向かう道ね。ここに出てくるウヌガンは、かなり強いから気をつけてねん。

➡くさりの上はどうしても敵と正面からぶつかることになるから、ホントに強くなっとかないとキツイぞ。



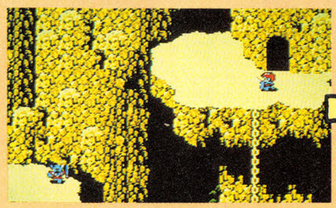
こっそり教えてあげるけど



⬅くさりを渡りながらどんどん行くと、左の写真のところへ出る。そこで、右へ行くと……。なんと神殿の前の道の近くへワープしちゃうのだ。簡単に戻れてよかったね。

ワープする!!

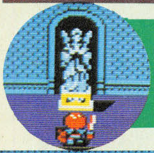
盗賊のあじともあるっ



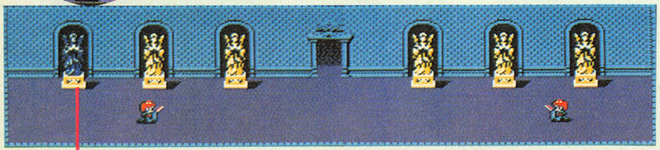
⬆ここが盗賊のあじとの入り口ね。あー、やっと着いたって気分で中へどうぞ。



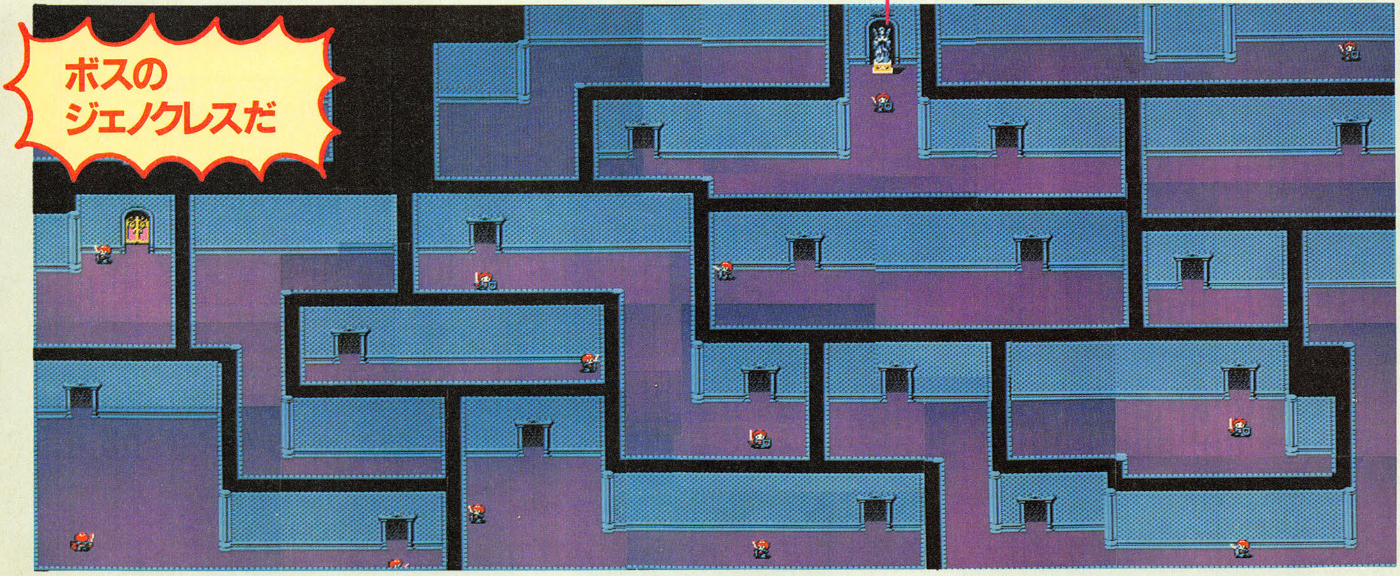
⬆「盗んだものを返せーっ！」と入ってみると怖そうなお兄さん。勇気を出して話しかけて。



神殿だっ



ここから入ると　ここに出る



ちゃんと条件を満たして神殿へ入ると、一番左にある像が怪しげに光っている。そうしたら迷わずその像にぶつかっていこう。神殿の地下1階に出るぞ。地下1階はわりと簡単で、迷路もそんなに難しくない。するするするっと進んでいくと、ピンク色の、いかにも〝何かある〞って感じのドアの前に出る。そこが大ボス〝ジェノクレス〞のいる部屋だ。中へ一歩踏み込むともう出られなくなって、戦うしかないのだ。入る前に必ずセーブしておこうね。もちろんHPをマックスにしておくのは当然のこと。ボスを倒せば地下2階へ。それは次号で紹介するよ。

KONAMI

じゃりン子チエ
-ばくだん娘の幸せさがし-

いよいよ発売になった『じゃりン子チエ』、もう遊んでるっ？　え、もうツマってるって？　ダメダメそんなことじゃ。こっそりヒント教えてあげるから、誰にも言っちゃダメだよっ!!

コナミ　発売中　5800円

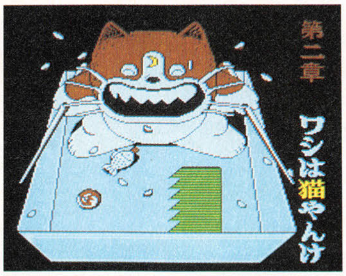
じゃりン子チエをソク遊ぶ方法

一、ゲームを始める



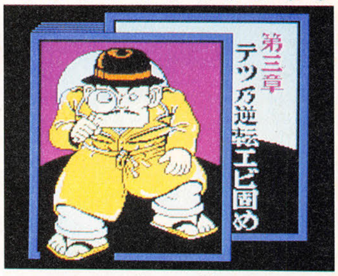
⬆このゲームは大きく3つに分かれている。最初はチエ、次はコテツ、最後はテツが主人公。それぞれの主人公の特性を生かして、いろんな難題をひとつひとつ解決していくのだ。

二、コマンドを選ぶ



⬆ゲーム進行はコマンド選択方式。登場人物たちのセリフや、メッセージを読んでその場に応じたコマンドを選ぶ。BGMと一緒に♪チャリ〜ンと鳴ったら一歩進んだって合図だよ。

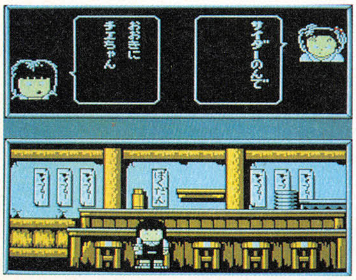
三、パスワードを取る



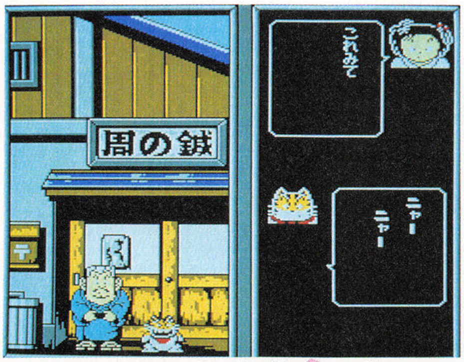
⬆いくらコマンド選んでも進まないってときは、一回中断して頭を休ませてあげよう。ゲーム中にセレクトボタンでパスワードが出るから、メモって続きはまたアシタってねっ!!

第1章最短ルートだよ

第1章はごく簡単なコテしらべ。ここでツマっちゃオトコがすたるヨ。下の流れとヒントをよーく見て、問題解決しようぜ！

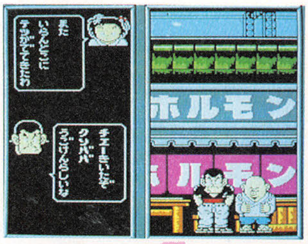


⬆ゲームが始まると、チエちゃん家にヒラメちゃんが遊びに来てる。サイダーはヒラメちゃんと、それからもう一人の誰かにあげるとヨイ。

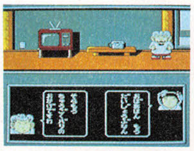


⬆お医者さんの家の前で通せんぼする人には、あるアイテムを見せる。と、こじまんの猫登場っ!!

ジャマ者テツどっか行けよ

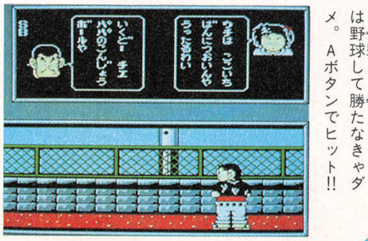


⬅あちこちでジャマするテツ。たたいたり、アイテム見せたりという特殊攻撃が有効だよ!!

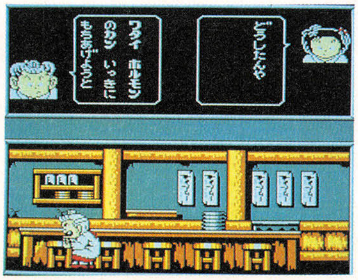


⬅オバアハンの腰が治ったら、様子を聞いてみて。このあとテツがすねて家出をしちゃうんだけど。

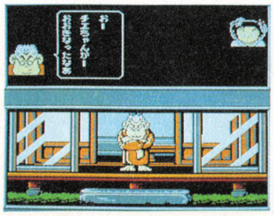
テツと野球だよ



⬅テツを家へ戻すためには野球して勝たなきゃダメ。Aボタンでヒット!!



➡オバアハンがギックリ腰。お医者さんを探さなきゃ。最後は交番へっ!!

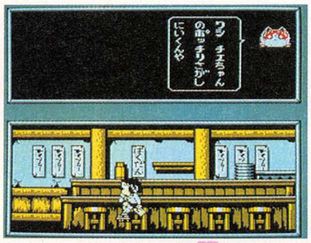


➡お医者さんにみてもらうには紹介状が必要。花井先生のお父さんの家へ。

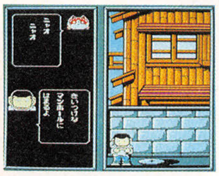
第2章はこうする

第2章のストーリーは3つに分かれている。まずはチエちゃんのポッチリ捜し、次にジュニアのノイローゼを治し、最後はドロボウ猫のモービーディックと対決。イソガシー。

ぽっちりはどこへいったの



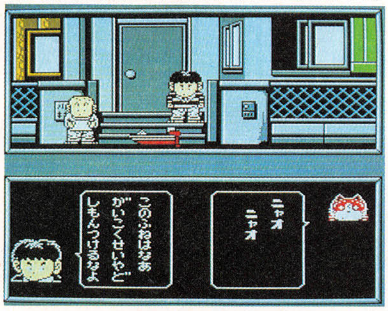
➡髪かざりをなくしてガッカリのチエちゃん。コテツはポッチリ捜しの旅に出る。



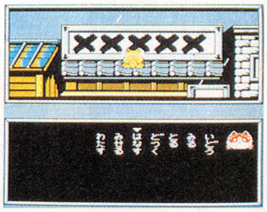
⬅まずはあちこち回わって情報集め。マンホールの中ではマッチよりライター。

チエのためならっ!!

⬇詳しいことを知ってそうな奴が、川の向こう岸にいる。川を渡るアイテムをなんとかして取ろう。

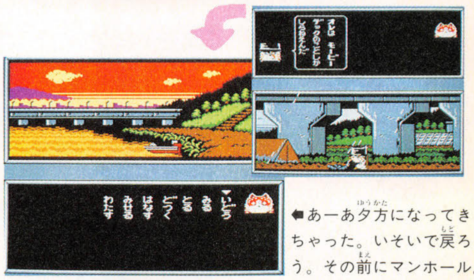


人のモノ取っちゃダメ!?



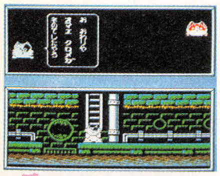
⬅いろんな情報がみだれ飛ぶ。小目的にしぼってひとつずつ追いかけよう。

⬇川を渡ったら、コイツにバッタリ。話したあと地面をしらべてみよう。

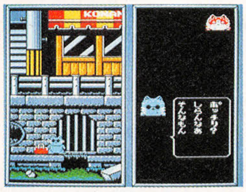


⬅あーあ夕方になってきちゃった。いそいで戻ろう。その前にマンホール。

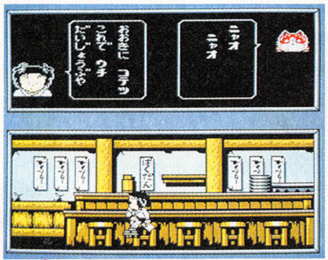
一件落着しないのだ



⬅オヤ、こんな所に猫が一匹。話してみよう。

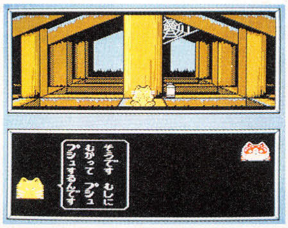


➡マンホールをぬけたら、あやしげな奴。猫捜しに協力してあげる。

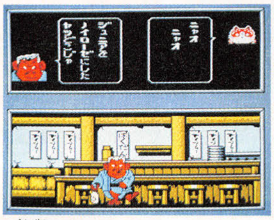


⬆アヤシイ猫の×××をしらべたら、ポッチリが出てきた。チエちゃんあったよ

第1話はオシマイ!!

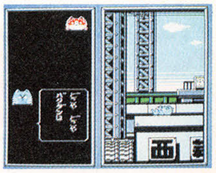


⬅屋根裏に上ったら殺虫剤。コレもらっとくと、あとでイイみたい。

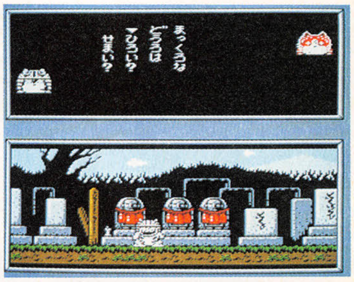


⬆大切なジュニアがノイローゼに。

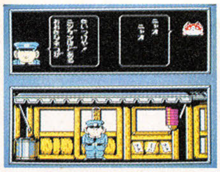
➡ついに見つけた、ノイローゼ犯、ナゾナゾ野郎。



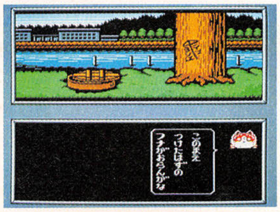
⬅行けるとこはどこでも行って情報集めでス。



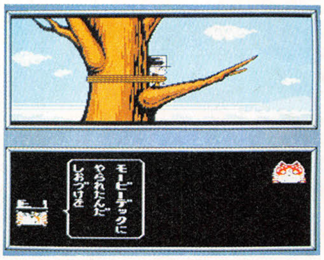
モービーディックを捜すのだ



➡ジュニアのノイローゼが治ったと思ったら怪猫のウワサ。

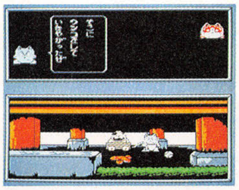


➡ドデカイ猫が、あちこちでワルサしているらしいぞ。



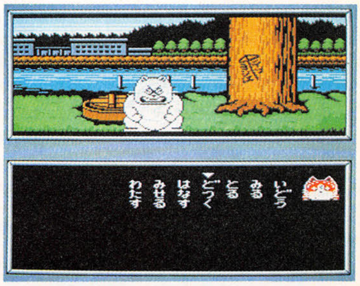
⬆ウワサのモービーディックがデカ猫だ!!切るモノを取ってきてコイツを助けよう。

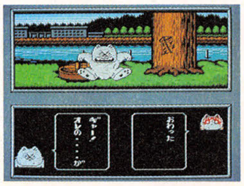
悪者猫にやられたの



⬆モービーディックについて情報集め。ついでにアイテムも見つけてね!!

➡フナでおびき出したら出てきた。こいつウワサ通りデカイ!!



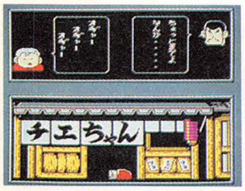


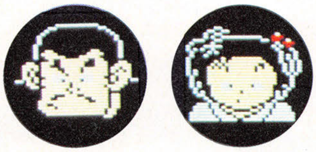
⬅もうこうなったら戦うしかない。勝てれば3章に進めるよ。ガンバレガンバレ。

第3章はテツが主人公

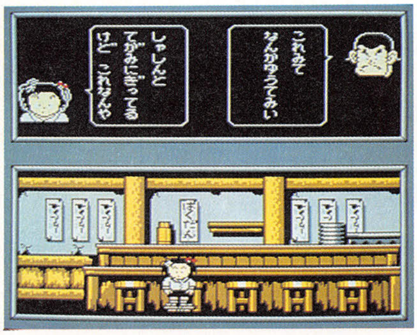
第3章はいろんなお話が次々出てきて、けっこうメンドくさい。でも1章、2章を解いた人なら大丈夫。基本を守ってコツコツ進もう。

赤ちゃんとテツ



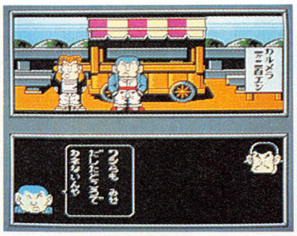


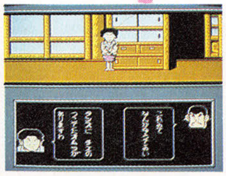
⬆赤ちゃんが置き去りにっ!! テツにあてた手紙と写真が一緒にあったぞ。いったい誰がこんなことしたんだろ。困ったなあ。



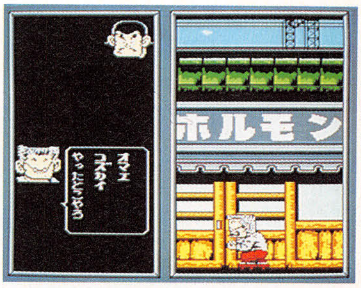
➡とにかくてがかりになるのは写真と手紙だけ。会う人会う人みんなに見せて、意見を聞いてみるべし。まずはチエちゃんに。

➡赤ちゃんに必要なモノを買うためには、やっぱりお金がいるのだ。





⬆お母ちゃんにも見せて。ちょっとコワイけど、いろいろ助けてくれるしね。オムツはやっぱり必要だしねっ。



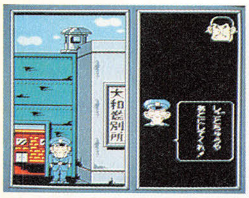
⬅いろんな人にお金をせびる。もう、ちょっとは働け、テツめっ!!

⬅少しのお金をもとに、ミルクやなんかを手に入れるためにはココに来るしかないんや。

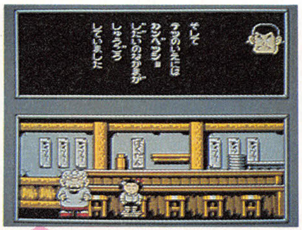


➡キミのツキはどんなもんかな。もうけてねっ。

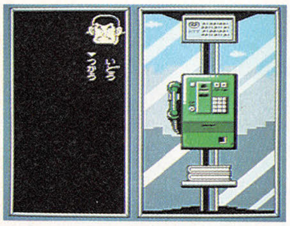
けっこう大変なのさ

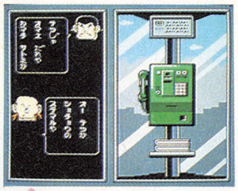


⬆そうこうしているうちに、犯人のアタリがついてきた。昔の仲間の誰かが何かを知ってるぞ。

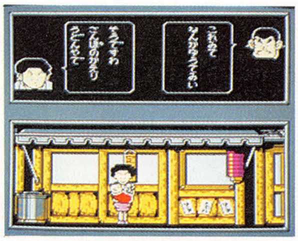


⬅全員集合!! 情報集めだ。下のマップを参考にすべし。



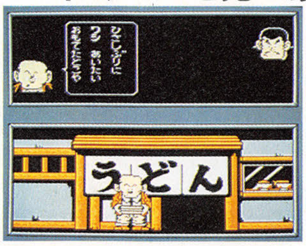


⬆電話を使って仲間を集める。電話ボックスに入るのが大変だけど、あれをああして……。

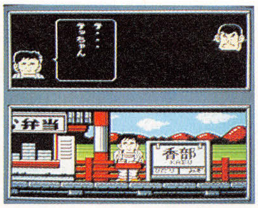


⬆オヤ？ お母ちゃんがなんか新しい情報を持ってるゾ。聞かせて聞かせて。

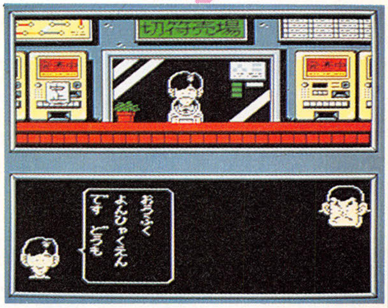
赤ちゃんが泣いてるよ 早くパパを見つけて!!



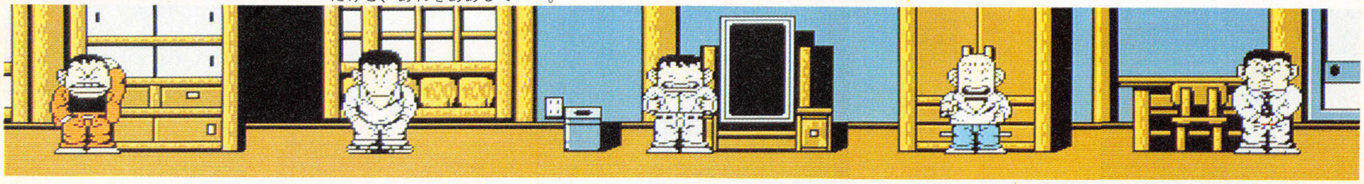
⬅チェックポイントはここ。ウドン屋さんでお話ししてね。



⬅ついに来ました。○×さんの所まで。カワイソウ。



⬆どうやら赤ちゃんの父親は○×のようだ。香部というところに住んでるらしい。行ってみようぜ。



⬆ニックネームはアンコウ。本名はササハラ・コウジロウさんというんだってさ。アリバイがちょっとあやふやだ。

⬆この人はシマ・カンクロウさん。コワイ顔してるけど、そんなにコワイ人じゃない。ここにいる人を集めてくれた。

⬆クロダ・マコトさん。顔が似てるからかな、カニと呼ばれているらしい。きのうは一日、家でねてたそーですが。

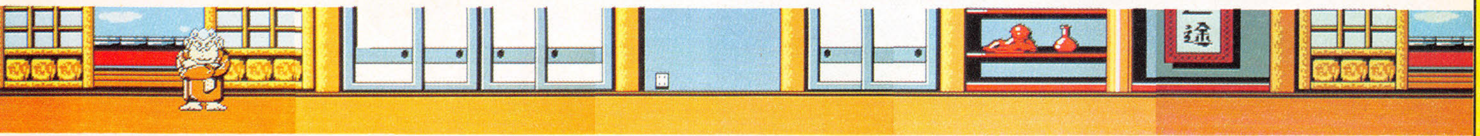
⬆ニックネームがコロッケ。本名はモリタ・ジンスケさん。この人とは仲良くなるべき。だって×××を×××だもん。

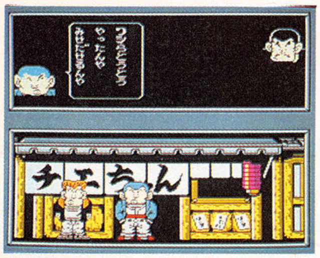
⬆カキアゲこと、ソノダ・トオルさん。アリバイは？ と聞いたら、マンホールの中にいたとかいうワカンナイ奴だ。

そんなこと言われても

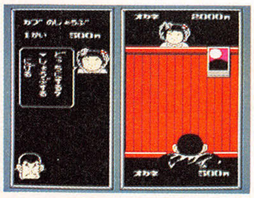


⬇ここである人に会えるのだ。





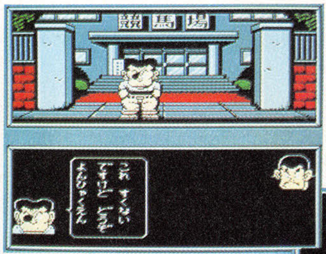
⬆競馬でもうけたんやて。それを聞いてだまってられるテツじゃない。ワシもヤルで。



⬅まずは元金をかせがないことには始まらない。4人ぐらいカモってやろうね。勝つぞォー!!



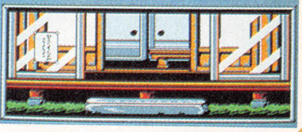
⬆カブで4人勝ちぬかないと競馬には行けない。なさけないコトに負けちゃった、ってときは質屋さんに行ったり、お金を拾ったりする。



⬆ここに来るためには、上のマップのどこかで、誰かを見つけなきゃ。

カブして勝って競馬でもうけて家族旅行へっ!!





➡競馬でもうけたら家族で旅行。アレ? 先をこされちゃったぞ!!

そして　それから……

困ったときのとっておきヒント

ツマってしまったら自分のいる場面のところのアドバイスをチエックしよう。他の所は読むなよっ!!

第1章

学校へ行くまで			学校から終わりまで		
アイテム	人物	場所	アイテム	人物	場所
●サイダーは、息を切らしている誰かにあげてみて。●紹介状は花井先生のお父さんにもらおう。●はっぱは通せんぼしている××さんのところで使え。	●最初は誰かれかまわず、ハリの先生のことを聞きまくるべし。しつこく聞け！●学校の前でジャマしているテツは、ちょっと乱暴なコトをしないとどかないぞ。	●いろんな人からハリの先生のことを聞いてから交番へと行ってみよう。●学校にいる花井先生をみつけるためには、カーソルを使って捜す必要があるぞ。	●追い払った誰かさんが落としていったダイフクとメガネはとっておくこと。そのあと落とし主に返してね。●カバンは、3度めのジャマ者をどかすのに有効だよ。	●オバアハンの様子を見に行くべし。●オバアハンが元気になると、テツがこわがって逃げ出してしまうぞ。しっかりあとを追いかけて行けっ!!	●オバアハンの家から、公園へ行ってみよう。●公園ではテツと野球する。チエの打った球が、テツの顔に当たらないと勝てないぞ。分身魔球に要注意だ！

第2章

ポッチリを見つけるまで			ノイローゼを治すまで			モービーを倒すまで		
アイテム	人物	場所	アイテム	人物	場所	アイテム	人物	場所
●紙くず、マッチ、ラジコンボート、ライター、ポッチリ、カツオブシの順で追いかけていこう。	●まずは屋根の上や、家の前にいる猫や人と話す。同じことを2回聞かないとダメってことも。	●マンホールから川の向こうへ、また戻ってきてマンホールへ。マンホールの反対側もチェック。	●石は悪いことをしている人に。●カツオブシは怒ってる人に。●その他のアイテムは猫に使用。	●この話の重要人物はカマトラ。●ナゾナゾは全部で8問。間違えると始めから。●答えをメモれ。	●困ってる猫を助ければ駅に行かれるように。●カラトラの居場所は酒を使って聞き出そう。	●誰かの家の前でタコヤキを拾うのだ。●ナワを切るためのドスはエンの下の猫がっ！	●モービーディックの使う技は全部で4つ。こっちもいろんな技で攻撃を。技の順番に要注意。	●ひょうたん池にはしつこく行くこと。●花井先生の家もチェックせよ。●屋根の上もね。

第3章

パチスロするまで			仲間を集めるまで			競馬に行くまで			家族旅行まで		
アイテム	人物	場所	アイテム	人物	場所	アイテム	人物	場所	アイテム	人物	場所
●神社にいる人からカルメラをもらう！●カルメラを売ってお金を手に入れる!!	●会う人ごとに、写真と手紙を見せろ！●お金を取れそうな相手を捜して歩く！	●神社から店へ、その後パチスロへ。●パチスロではコインを100枚にするべし。	●ケーキをある人にあげるとバットが手に入る。●写真はとにかく見せる!!	●チエちゃんの家に集まった昔の仲間たちに順番にいろんなことを聞いていく!!	●別の場所に進むためのチェックポイントはヨシ江さん。聞いたり見せたりして。	●チエちゃんの家からある物を持ち出せばお金になる。●足もとを調べるとお金が。	●行く先々にカブの相手が待っているぞ。●最後のひとりは、ある所に隠れてるぞ。	●カブで4人を負かしたら次の場所に行けるぞ。●花井先生の家で人捜しだ。	●カリントウはあまり意味がないのだ。●××の持っている××は絶対取れよ。	●まずはコテツを捜せっ!!●コテツにあるモノをあげるとかわりに何かを……!!	●コテツのおかげで白浜へ。●チエちゃんたちに会うためには、一度家へ戻る!!

ベストプレープロ野球 基本戦略講座!!



『ベストプレー』は、実際の野球の試合展開を忠実に再現できるようシミュレートされているのだ。だから『ベストプレー』を勝ち抜くには、状況に応じてどんなことをするべきか!?を、実際の野球をするときと同じように考えればいいわけだ。カ・ン・タ・ン、だよね!?

アスキー　発売中　5800円

選手起用編　選手の好調を持続させるには……

セオリー通りのオーダーセレクト

自分の指揮するチームにどんな選手がいるかにもよるが基本的には次のようなオーダーの決めかたをすると、点を取りやすい、すなわち勝ちにつながるってわけだね。

●先発メンバー

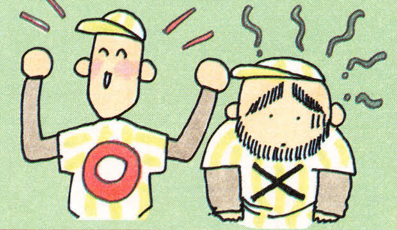
打順	コメント
1	走力に優れていて出塁率の高い選手を
2	巧打力があり、ランナーを進められる人
3	長打力と信頼性のある人を。選球眼も
4	文句なく長打力が必要。信頼性も欲しい
5	信頼性がある人で長打力もあればベスト
6	巧打力か長打力、どちらかがある人を
7	走力があったほうがよい。長打力は不要
8	残りの選手の中で長打力のある人を

●投手起用について

先発	安定性が欲しいが継投策でいくなら不要
中継ぎ	スタミナ指数を見て登板できる投手を
抑え	ピンチに出るなら制球力と球質が重要だ

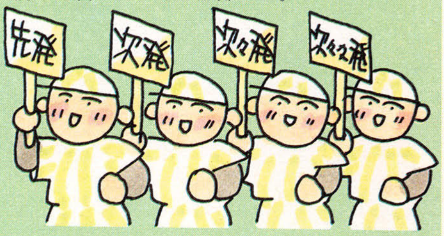
打者　好調な選手を中心にオーダーを組め

同じ打撃指数でもスタート時の打撃指数より上回っているかどうかで好調、不調の差があるのだ。できるだけ好調な選手を起用しよう。またスランプに陥ったベテラン打者はスタメンから外して休ませるのが一番。試合に出すなら打順を下げたほうが成績はあがるぞ。



投手　ローテーションと継投はしっかり!!

投手の場合は好調、不調の区別はとくにない。優れた投手を中心にローテーションを組み、スタミナ指数がフルに回復した投手を先発させよう。回が進んで四死球が多くなったり、球速が落ちてきたら致命的なピンチを迎える前に交替したほうが無難だね。



応用編　あて馬を使ってベテラン復調!!

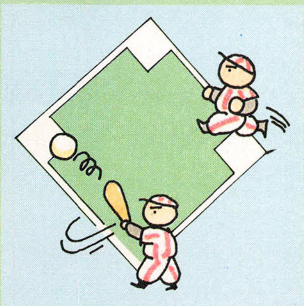


スタメンからはずすと実績に応じて打撃指数が回復していく。そこで、回復させたい選手の代わりに他の選手を入れておき、試合が始まったらすぐに交替させるというズルイ手もある。

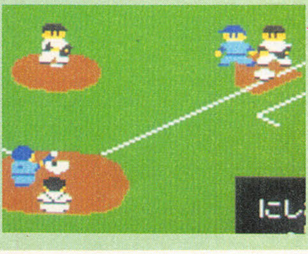
攻撃編　とにかく走者を前に進めよう!!

勝つためにはまず点を取らなくてはいけない。点を取るためにはチャンスをつくり、それを確実にものにすることが必要。ということで、チャンスを生み出すための作戦の紹介だっ!!

バント　ノーアウト、走者一塁 確実に走者を進めたい!!

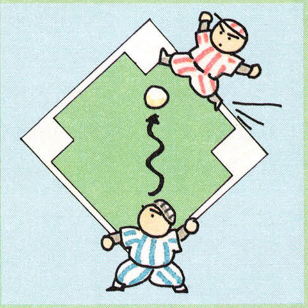


１点勝負の試合になると安易にバントをしがちだが、状況を考えてからやるようにしよう。走者が進んでも後が続かないとしょうがないし、巧打力の低い打者だと失敗しやすい。投手の巧打力はＣなのでまずバントで正解。さらに足の速い打者はセイフティーバントも可能だがあまりあてにはしないこと。

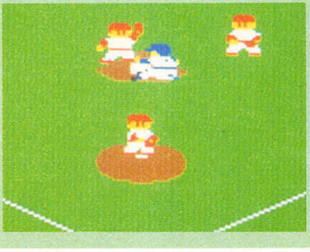


POINT
投手の巧打力は
つねにＣ

スチール　走者は俊足、捕手は弱肩 こうなりゃ走るっきゃない

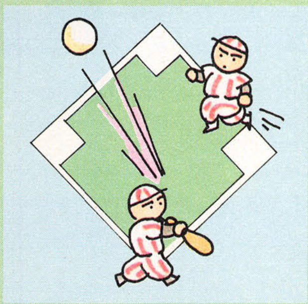


投手の球速、捕手の肩の強さにもよるが、一塁走者の走力がＡならば、ほぼ盗塁成功だ。２アウトならゴーサインだが、ノーアウトで無理して走る必要はない。また前進守備のときはベースカバーが遅れるから二盗のチャンスだ。三盗は難しいが、できなくはない。でもやるのなら１アウトのときだけにしておこう。



POINT
走者一、三塁で前進守備は
盗塁のチャンス!!

エンドラン　押せ押せムードで走者一塁 積極的に攻めまくれっ!!



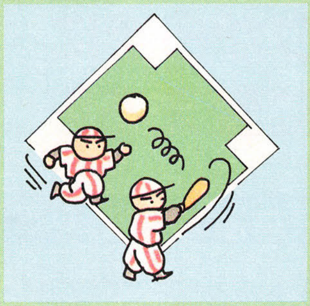
走者一塁でバントはもったいないな、というときに。カウントはノーツー、ワンツーあたりがベスト。左のプルヒッターは引っ張れば、まず走者は進めるのでとくに右打者に効果がある。というのは一塁手がベースにつき二塁手もセカンドベースカバーに入るので一、二塁間が広くなり、ヒットになりやすいのだ。

応用編　俊足打者で、ゆさぶりをかけろ!!



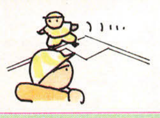
走者なしでこの命令を出すと右狙いで当てていくバッティングをする。相手投手の調子がよくて打てない、とか長打力はないが足があるから転がそう、なんてときにはいいかも。

スクイズ　接戦で走者三塁…… とにかく1点をもぎとろう



相手が前進守備をしてきたら、走者が俊足でないと失敗の率が高くなる。スクイズは危険なかけともいえるので打者の能力も頭に入れた上でよく考えてから命令しよう。打たせていってヒットはもちろん犠牲フライでもいいんだからね。でももしやるなら思いきって初球から。ファーストストライクの球を狙おう。

応用編　バントエンドランを使いこなせ!!

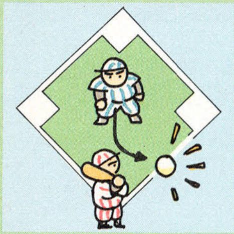


走者が一塁や二塁にいるときにスクイズの命令を出すと、バントエンドランになり、ただのバントよりもランナーは進みやすい。ただフライをあげたらゲッツーはまぬがれないよ。

守備編 いかにして相手の裏をかくか、だっ!!

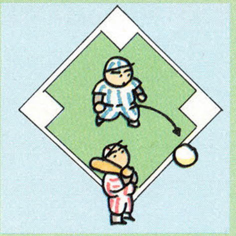
せっかく点を取っても、相手に点を取られてはしょうがない。相手に点を取られないためには相手のチャンスをどれだけつぶせるかだ。うまく相手の裏をかけば失点は防げるぞっ!!

打者警戒 相手のチャンスに強打者登場!! 敬遠はしたくないけど……の場合



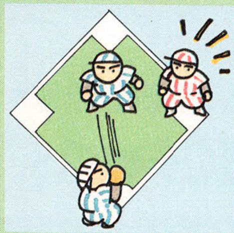
クサイところを突いて、打者が手を出してくれればラッキー、というピッチングだ。相手打者の選球眼が悪ければ有効だが、四死球になりやすいので半分敬遠という覚悟で。でも絶対打たれないわけではないから敬遠したいときははっきり敬遠しよう。投球数も増えるからスタミナにも影響するぞ。

敬遠 9回裏同点、ノーアウト三塁!? 満塁にしてホームゲッツーだ!!



故意に四死球を出して打者を歩かせるわけだ。走者二塁で強打者の打席では勝負を避けた方がいい場合が多い。塁をつめてフォースプレー、ゲッツーを狙うのだ。また、2アウトで今の打者よりも次の打者の方が打ちとりやすい、と思ったら使ってもいい。走者がいなければ歩かせる必要はないよ。

走者警戒 俊足走者を背負っての投球、直球で押して足を封じ込めろ!!



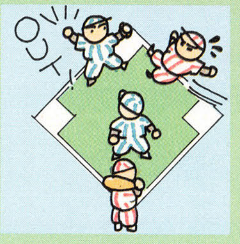
カウントが不利にならないように早めに打者を追い込んだり、盗塁を阻止しやすいように直球を多めに投げ、たまにウエストさせる。相手が走者の足を使う作戦に出ているときは有効だが、ボールは直球、高めが多くなるのでヒットは打たれやすくなる。とくに球が遅い投手にとっては危険だ。

応用編 ノーコン投手にストライクを!!



球威があってコントロールが悪い投手にこの指示を出すと直球の割合が多くなってストライクも増える。でも一発の危険が。

取りけし 走者を警戒していたが走る気配はない。それなら普通に勝負だ



投球のサインは一度出したらその打者の打席の間はずっと有効だから、途中で普通の投球にもどすときにつかう。たとえば走者警戒にしておいたところ走者が盗塁してきてアウトにできた、なんてときとかね。あとなんでもないのに間違って指示を出してしまった場合には取り消しをしないとだめだよ。

応用編 スクイズを防ぐウエストボール!!



相手が盗塁やスクイズなどをしてくる、と読んだら敬遠の指示を出せばピッチドアウトだ。その後とり消しで普通の投球に。

守備位置 メンドウがらずにこまめに変えろ!!



普通の守備

通常の守備はこのモード。相手打者が引っ張るタイプの打者の場合、右打者なら左寄りに、左打者なら右寄りに内外野とも自動的にシフトしてくれる。守備の指示はその回の間ずっと有効だぞ。



前進守備

ノーアウト、1アウトで、走者三塁のとき、絶対に点をやりたくなかったらこの守備だ。でも序盤戦なら1点にこだわらずアウトカウントを増やすべし。相手が絶対バントだ、と思ったときも使えるぞ。



長打警戒

終盤でリードしていて強打者を迎えたときなどに使うといい守備態勢だ。外野は深めに守り、一塁手、三塁手はライン際に寄って二塁打、三塁打を防ぐのだ。ただしホームランは防げないけどね。

まっ けっきょくは



の勝負なわけだっ!!

特別フロク

ファミ通オリジナルチーム選手データ公開

F ファミ通編集部チーム

打線の長打力には欠けるが、足の速さとゲーマーの選球眼のよさが光る。そして何といっても守備がいい。投手も先発５人は全員エース級、抑えもかばぴよ、よりこがともに抜群。

監督名●ねっきい

投手	投法	タイプ	球速	球のきれ	制球力	安定性	球質	投球術	回復力
くうみん	Lo	A+	142	B	A	A	C	A	22
いとう	Ro	B+	144	A	B	B	B	B	24
やぎさわ	Ro	C	140	B	B	B	A	C	28
もりした	Lo	B	150	A	C	C	B	C	20
わたなへ	Ru	D	134	B	A	B	D	A	26
けえせん	Ro	A+	142	B	D	E	B	D	24
すずけん	Lu	A	138	C	C	D	C	D	26
らっきゅう	Ru	C	136	C	B	E	D	B	26
がすこん	Lu	D	132	B	B	C	E	A	22
かばぴよ	Lo	B+	148	C	C	E	A	C	22
よりこ	Ru	C	138	B	A	D	C	A	24

野手	打席	タイプ	守備力 捕	一	二	三	遊	外	肩	走力	選球眼	実績	スタミナ	巧打力	長打力	信頼性	対左指数	打撃指数
ぷろとす	B	S	·	·	A	·	A	B	B	A	B	C	B	B	D	0	0	270
あるつ	L	S	·	·	·	·	·	A	A	A	B	C	C	A	E	0	−1	240
ほえほえ	R	S	B	D	A	C	B	E	C	B	C	A	C	C	C	+1	0	300
ゆどうふ	L	P	·	·	·	B	·	D	B	D	D	B	C	D	B	+1	−1	280
はまう	R	P	·	·	·	·	·	B	C	C	E	C	A	E	A	0	+2	260
すたぱ	R	P	·	·	·	·	·	A	B	C	D	D	D	E	C	0	0	250
てんちょ	R	S	·	A	·	B	·	·	B	B	D	C	C	C	D	0	0	260
ごんす	R	S	A	·	·	·	·	·	A	C	A	C	C	D	D	0	0	250
いり	R	P	C	·	·	·	·	·	B	E	E	E	C	E	B	0	+1	250
じゃんきい	R	S	·	·	·	·	·	A	B	A	A	E	E	C	E	−1	0	220
えっくす	R	S	·	B	A	A	B	·	B	C	A	D	E	D	D	0	0	240
きよまあ	R	P	·	D	·	·	·	E	E	E	E	C	E	E	B	+1	0	280
きんだあ	L	P	·	D	·	·	·	D	D	E	D	D	E	E	B	+2	−2	270
ていちゃ	L	S	·	·	C	·	·	C	C	C	E	E	E	D	C	0	−1	250
みつぢ	B	S	·	·	B	A	C	D	C	B	A	D	D	C	C	0	+1	260
すまいり	R	P	·	D	·	D	·	B	D	D	A	E	D	D	C	−1	+1	230

X 助っ人外人チーム

長打力があり、チャンスにも強いバッターがそろっている。問題は全体的に足が遅く、守備も劣る点だ。スタミナにも不安が残る。投手陣も球は速いが安定性に欠ける投手が多い。

監督名●よなみね

投手	投法	タイプ	球速	球のきれ	制球力	安定性	球質	投球術	回復力
スタンカ	Ro	A+	144	A	B	A	C	A	26
バッキー	Ro	B+	146	A	B	B	B	B	26
ゲイル	Ro	A+	140	B	C	C	C	D	24
ライト	Lo	B	142	B	D	D	C	C	26
ゲインズ	Ro	A	140	C	B	D	C	D	24
ミケンズ	Ro	B+	142	B	C	C	B	E	26
カムストク	Ro	B	140	D	E	E	B	D	26
オルセン	Ro	C	136	C	D	E	D	C	24
バンサイド	Ro	A	138	D	D	E	C	E	26
アニマル	Ro	B+	144	B	C	E	C	D	28
サンチェ	Ro	C	142	B	B	D	B	C	26

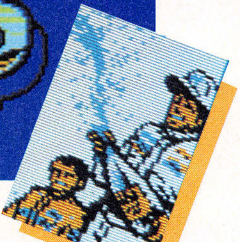
野手	打席	タイプ	守備力 捕	一	二	三	遊	外	肩	走力	選球眼	実績	スタミナ	巧打力	長打力	信頼性	対左指数	打撃指数
レインズ	R	S	·	·	·	·	B	·	B	A	B	C	C	A	D	0	0	300
ライトル	L	S	·	·	·	·	·	B	A	C	C	D	C	D	C	+1	−1	280
ジョーンズ	L	P	·	B	·	·	·	·	D	D	D	B	E	D	B	+1	−1	280
スペンサー	R	P	·	·	C	·	·	·	D	E	D	A	D	D	A	+2	0	320
マニエル	L	P	·	·	·	·	·	E	E	E	C	A	D	E	A	+2	−1	320
レオン	R	P	·	D	·	C	·	·	B	D	C	C	B	D	B	0	0	280
ラインバク	L	P	·	·	·	·	·	D	C	D	A	C	D	D	B	0	−1	300
ハリス	R	S	B	·	·	·	·	·	B	C	C	D	C	B	C	0	0	290
シピン	R	P	·	·	C	·	·	·	B	D	D	B	C	D	B	0	0	280
マルカーノ	R	S	·	·	C	·	·	·	C	C	D	C	C	B	C	+1	+1	260
ミヤーン	R	S	·	·	B	·	E	·	B	B	B	D	C	A	E	0	+1	300
ホーナー	R	S	·	·	·	D	·	·	D	D	C	A	D	C	A	+1	0	340
リー	L	P	·	·	·	·	·	C	D	D	C	C	A	E	B	+1	−1	260
スミス	L	P	·	·	·	·	·	D	D	D	D	B	E	D	B	0	−1	280
ホワイト	B	P	·	·	·	·	·	C	C	D	E	C	E	D	C	0	0	240
マーチン	R	P	E	·	·	·	·	D	D	E	D	C	E	E	B	+1	0	260

きみにこのチームが倒せるかな……

最新ゲーム大紹介

だあぁッ、夏でござる。海だ山だゲームだホレホレ。で、最新ゲームである。

ファイナルラップ FINAL LAP



ナムコ　8月9日発売　5200円

激的興奮!

最大8人までの人数で鈴鹿を爆走し、妨害その他ありありのレースゲーム『ファイナルラップ』。このゲームのおかげで友達減らした人も多いハズ。あの興奮が移植されちゃったのだ！

やめられません、勝つまではっ!!

オリジナルは高度な通信機能を駆使して多人数プレイを実現していたんだけど、ファミコンではそれはチョイと無理。でも、多人数で遊べなきゃ『ファイナルラップ』じゃないぜーっ!! せめてふたりだけでもバトルしたい!!　というわけで、ファミコン版『ファイナルラップ』では画面を上下に分けてふたり同時プレイを可能にしているのだ。よかった、よかった。

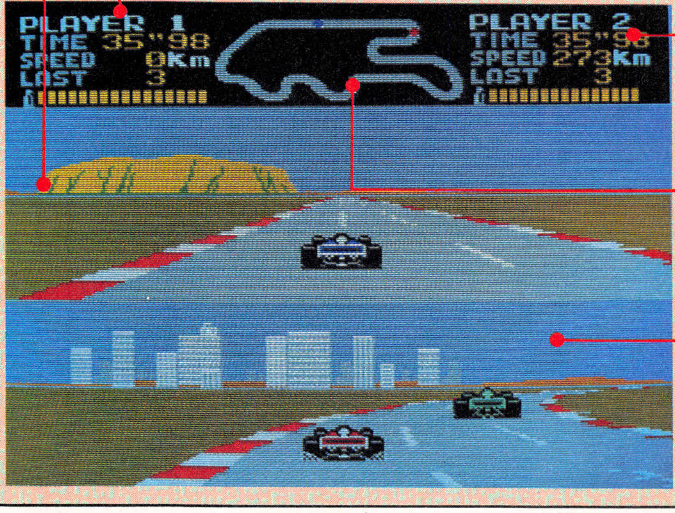
同じコースの上を同時に走り、順位を競うのが基本ルール。ファミコン版ではコース数がいっきょに20に増え、ゲームの楽しみ方も5つのモードに分かれている。モードによっては、自分が駆るマシンの性能を、持ちポイントの範囲内でセッティングすることができるのだ。

あっそうそう。このゲームでは、順位が落ちる(と言っても2位までね)と一時的にマシンの性能があがるよーになっている。こうすれば、抜きつ抜かれつヨヨイのヨイ、白熱した展開が楽しめるからなのだ。

でも、最終的にドライバーの腕がものをいうのがレースの世界。己のテクニックを磨いて、FIの世界を堪能しようぜっ!!

上下2分割でデッドヒート!!

PLAYER 1画面　コントローラーIでプレイする人は、上の画面。操作する車はブルーのいかした野郎だ。ひとりプレイもこっち。



PLAYER1データ　上の画面でプレイする人のデータ。タイムはラップタイム、ラストとは残り周回数のこと。

PLAYER2データ　下の画面のプレイヤーのデータ。いちばん下のバーグラフは、ニトロ(加速剤)の残量計。

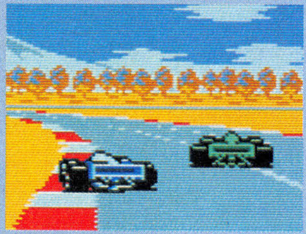
コースマップ　現在走ってるコースのマップ。白線はスタートとゴール、赤と青の点が各マシンの位置だ。

PLAYER2画面　プレイヤー2は下の画面。マシンカラーは赤。1PLAYERモードでは使われず、通過するマシンのみ表示される。

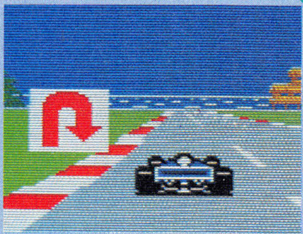
モードは5つ

●1PLAYER	TEST	セッティングしたマシンの性能を試す。コースは4つ。
	MATCH	15ヵ国20コースを転戦。1ポイントもらえるレースもある。
●2PLAYERS	NOVICE	ふたりで競い合うモード。マシンセッティングができない。
	EXPERT	マシンセッティングありでふたりで戦う。コースはランダム。
●TOURNAMENT		4～8人で、トーナメント形式で争う。ふたりずつ戦うのだ。

障害物と自分の気になるカンケー

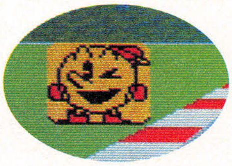


⬅コンピュータが操る緑のマシンなどには、当たってもいいのだ。スピンしないのね。うまく使えばグンとタイムがあがるぜ。

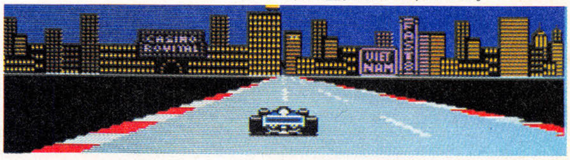


⬅路肩に立ってる看板に当たると、スピンだスピン!!　もちろんタイムロスは大きい。コースアウトだけは避けるべし。

風景も楽しみたい



厳しいレースに身をゆだねてハイな気分もいいけれど、たまには流れ行く風景にも注目しよう。看板だって自己主張したい年ゴロだ。

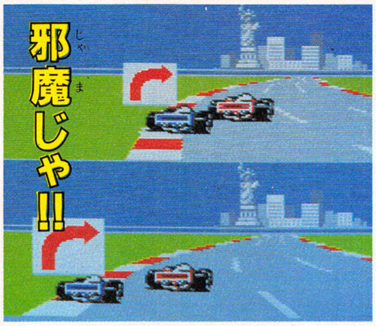


　注：このゲームは、シャープのC1テレビではプレイできません。

やっぱり、ふたり(以上)で遊ぶとイイ気持ち!



2PLAYERSモード

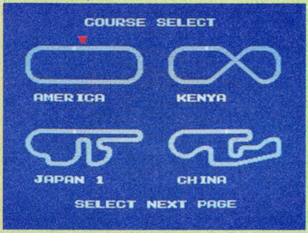


⬅勝つためには友情破壊をも辞さぬ!!という御仁には、このブロッキングをおすすめしよう。コーナーなどで、お尻フリフリ徹底的に邪魔をするのだ。嫌われるぞ。

1PLAYERモードなどには男のロマンっつうもんが感じられていいのだけど、やっぱりこのゲームはふたりかそれ以上で遊んだほうがおもしろいのだ。闘志ムキ出しの2PLAYERSモードはもちろん、最大8人までが各国の代表となって戦うTOURNAMENTモードも捨てがたい。ひとりで腕をみがいて友達と腕を競いあう……これが楽しい遊び方のひとつだと思うのだ。

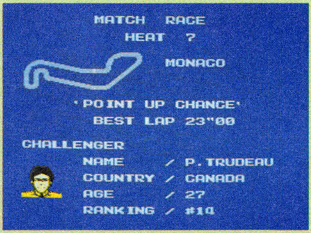
1PLAYERモード

性能を試すTEST



⬆マシンのセッティング状態を試してみるのが、TESTモード。8つのコースでマシンの動きをつかもう。

世界を転戦MATCH



⬆全20戦を戦い抜く、MATCHモード。そのコースにあったマシンセッティングをしないと、駄目だ。

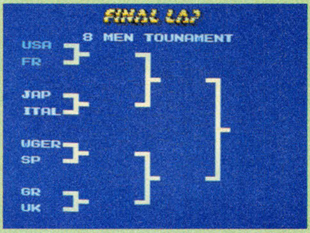
TOURNAMENTモード

代表する国を決めて



⬆4〜8人まで参加できるTOURNAMENTモード。まず、18ヵ国のうちからどの国の代表になるかを決めるのだ。

勝ち抜きレース合戦



⬆で、トーナメント形式で優勝めざしてバトルするのだ。コースはTESTコースと同じものからランダムで選択される。

ここらへんがファミコンだぜ!



コースにあったマシンにセッティング!

ファミコンならではの設定が、マシンセッティング。決められたポイントを4つのマシンの要素に振り分けて、コースや自分にあったマシンを作るのだ。いわゆるセッティングだね。基本的には、バランスよく配分したほうがいいみたい。



●エンジン
マシンの最高速があがる。マシンの中でもっとも重要なパーツなのだ。

●ブレーキ
ブレーキが良く効くようになる。エンジンブレーキは関係ナシなのだ。

●タイヤ
グリップがよくなって、滑りにくくなる。エンジンについで重要パーツ。

●ニトロ
一時的に最高速をあげるパーツで、ポイント数がニトロパワーを示す。

こんなに差が出る!!

バランス野郎

セッティングによって、どれだけ差があるのか実験してみた。上がバランス良く配分してみた例。質実剛健タイプだね。

エンジンニトロ野郎

下はエンジンとニトロにすべてをかけた、スピード&加速野郎。速さがすべて、どこその30分ピザ屋さんのようなタイプだ。



⬆まずはスタート。いきなりニトロ爆裂、トップに躍り出たエンジンニトロ野郎だっ!!



⬆んが、しかし、その速度と貧弱なタイヤゆえ、エンニト野郎はやくもスピン!!



⬆そのすきに着実に敵をかわし、コーナーを抜くバランス野郎が先に出る。ヒートだぜ。



⬆直線は速く、コーナーが遅いエンニト野郎はやっぱり駄目なのでした。バランスだね。



この印籠が目に入らぬかっ

「ひかえひかえひかえーっ!! この印籠が目に入らぬかっ!!」おなじみの名セリフで始まる『水戸黄門』に待望の続編が登場。今度は、国外に逃げた悪人、安藤を追って世界を旅するご一行。人気の音声合成も、英語あり中国語ありで楽しいのだ！

サン電子　7月29日発売　5500円

世界の悪人を退治しに新たな旅立ちが始まる

ゲームの遊び方

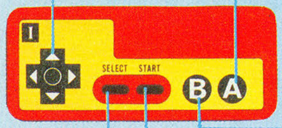


この世界漫遊記は、前作でつかまえたはずの影の黒幕、安藤が国外へ逃げ出したところから始まる。黄門様一行は、再び安藤をこらしめ、さらには世界の悪人を退治するべく、広い広い大海原へと旅立った。

黄門様一行のメンバーは、黄門様、格さん、助さん、弥七、八兵衛の5人。プレイヤーは、最初に助さん、または格さんとなって、事件の手がかりを集めていくのだ。このとき、助さんや格さんは、アイテムを使って弥七や八兵衛に変身するという手段をとらないと、入手できない手がかりもある。また、格さんで失敗しても、もういちど助さんでトライすることができるぞ。手がかりがすべて集まったら、黄門様にお裁きをうけて、一件落着。

一行が訪れるのはアメリカ西部の他6ヵ所。

コントローラーの使い方



マップの中を、上下左右に移動する。家の中に入るには上を押す。

格さん、助さんの場合は、人に近づいて押すと、話ができる。弥七の場合は、ジャンプできる。

格さんの場合は、敵にあて身をくらわすことができる。助さんの場合は、刀でみね打ちできる。弥七の場合は、かざぐるまが投げられる。

現在持っている持ち物を表示する。

変身するときに押し、✚ボタンで弥七か八兵衛を選ぶ。そしてAボタンを押すと変身できる。

画面の見方

●得点
悪人を倒すと点が入る。得点が1万点、5万点になると、力の上限がアップする。悪人の得点は、倒したときに表示される。

●手がかり
悪人や町の人から情報を得たり、弥七や八兵衛に変身して、手がかりを集め、メーターがいっぱいになったら、黄門様の裁きを。

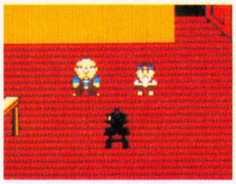


●お金
最初は200ドルからスタート。これで道具を買おう。カジノでお金を増やすこともできる。

●力
力がゼロになると、ふたり目に交代。ふたり目もゼロになったら、ゲームオーバー。

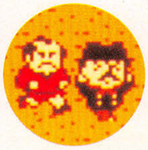
●時間
スタートして夜の7時になるとゲームオーバー。ただし、たいまつがあれば、1個につき1時間延長できる。

人質を取り戻せ

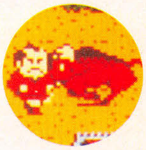


⬆ガンベルトを手に入れていれば、仲間と見せかけて、人質を取り戻すことができるぞ。

こいつらを倒せ!!



⬅こいつを倒すと、八兵衛に変身できるどんぶりが出現。



➡あばれ牛を倒すと、弥七に変身できるかざぐるまが。

アメリカ西部のマップ



一獲百ドル!!



⬅ゴールドラッシュの前ぶれか？ 荒野に100ドル袋が落ちているのだっ。

敵のアジトに忍び込め！



⬅上の窓から忍び込むと、安藤が銀行襲撃の計画を話している。ジャンゴとは安藤のことだったのだ。



➡入り口から正面切って入り込んだんじゃ、何も聞き出せない。ほっぽり出されるのがオチだぜ。

倒す前に話そう



⬅悪人は、ちょっといためつけてから話すと、手がかりがつかめるぞ。

アイテムの説明

●かざぐるま



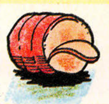
あばれ牛を倒すと、ランダムに出現。これを持っていれば、弥七に変身することができる。

●花



ご存じ、とめ女が出現したとき、これがあれば抱きつかれずにすむ。抱きつかれたら最後。

●ハム



食べ物を持っていれば、力がゼロになっても、再び満タンになる。3つ4つ常備したいね。

●ブーツ



一定時間速く走ることができる。やっぱり、わらじよりがんじょうだし、動きやすいよね。

●たいまつ



これがあれば、夜7時になっても1個につき1時間延長できる。最長3時間までオーケー。

●どんぶり



黒帽子の悪人を倒すと、ランダムに出現。これがあれば、八兵衛に変身できるのだ。

●オノ



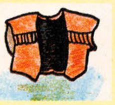
これは攻撃力の象徴。持っていれば、格さんのあて身、助さんのみね打ちの攻撃力が増す。

●日記



これがあれば、ゲームオーバーになったとき、"旅日記"のキーワードがもらえるのだ。

●服



服を着ていれば、敵からの攻撃をうけたとき、ダメージが少なくてすむ。力が減りにくい。

保安官は重傷!!



⬆ジャンゴ一味と戦った保安官は、重傷を負って動けない。



⬆だから、自分の代わりに戦ってくれる人を待ち望んでいるぞ。

マシンガンのありかは?



⬆銀行はジャンゴ一味におびえきっている。八兵衛にだけは、手がかりを教えてくれるぞ。

八兵衛だけだぞ



⬆お金がなくなったら八兵衛に変身して、カジノで稼ごう。1回ごとに値上がりするけど。

マシンガンだ

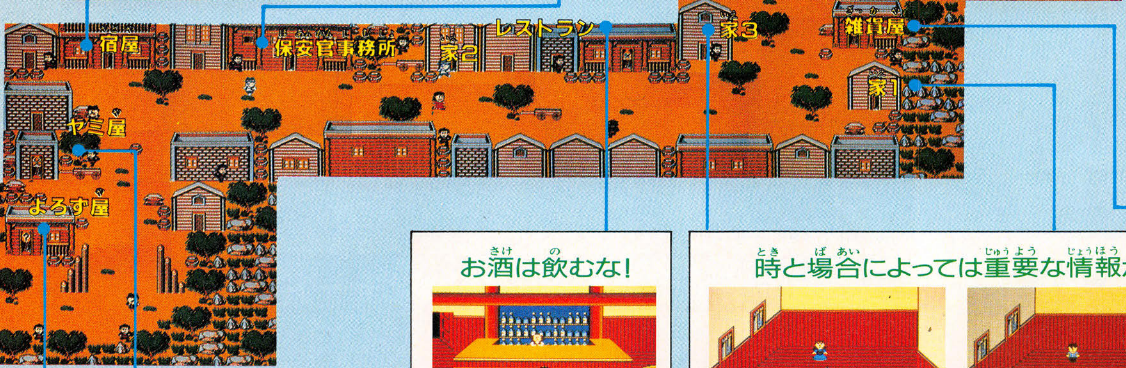


⬆銀行でマシンガンの情報を聞いたら、ここで、それを受け取ることができる。

ここから出発!!



⬅黄門様一行は、この家でジャンゴ一味のことを知り、お世話になったお礼に、ジャンゴ退治にのりだした。



町の人と話せ!



⬆町の人にも、近づいていろいろ話を聞こう。重要な手がかりがつかめるぞ。

お酒は飲むな!

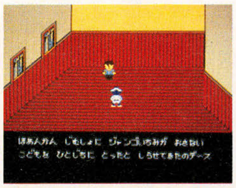


⬆体力回復には食べなくちゃ。でも、お酒を飲むと無敵にはなるものの、動きづらくなる。

時と場合によっては重要な情報が!



⬆家3に助さんが入ると、ジャンゴ一味が落としたというガンベルトが手に入るのだ。



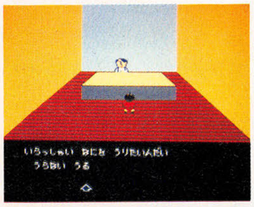
⬆格さんから八兵衛に変身した場合に限り、家1の人は人質の情報を教えてくれるぞ。

武器をそろえよう



⬆どれも時間がたつうちに消耗するから、どんどん買い足そう。値上がりするけどね。

不用品はここで!



⬆お金に困ったら、ここで不用品を売ることができる。

重要アイテムあり!



⬆ここには、ゲームを進めていく上で、重要なアイテムがいっぱい。

登場人物

水戸黄門



世直しの大好きなお殿様。印籠がなけりゃ、ただの好々爺だぜ。

助さん



剣をとっては無敵だが、女に甘くケンカっぱやいのが玉にキズ。

八兵衛



そそっかしくてくいしん坊。でも人がいいから、情報を得やすい。

格さん



剛力無双の柔の達人。女に堅く慎重派。酒豪だけど乱れない。

弥七



百発百中のかざぐるま投げ名人。伊賀の抜忍だから身が軽いのだ。

黄門様のお裁きを!!

手がかりが全部集まったら、黄門様のお裁きをうけて一件落着。と、思うまもなく、またもや安藤は!?



世の中にファミコンゲームはいろいろあるが、4つのゲームがひとつになったアクション＆RPGなんて聞いたこともない。でも、それを実現しちゃったのがこの『飛龍の拳II』なのだ。2つのアクションモードに、アニメRPGモード、VSトーナメントモードもついて、超お得な感じ。ひとつのストーリーを都合3つのモードで楽しめるってのはスゴイ。そして、2人プレイのVSトーナメントモードで盛り上がれ!!

カルチャーブレーン　7月29日発売　5500円

ぬわんと(正確には)4つものゲームが入っているのだ

親切設定のアクションモード"チビッコ用"

このアクションモードの、チビッコ用とマニア用の違いは、ただ難度差だけではない。チビッコ用では、前作『飛龍の拳』の後半のストーリーが再現され、最大の敵、フーズ・フーと戦うところから始まる。また、プレイヤーの実力に応じて敵の攻撃の難度が変わる、ちょっとしたAI(人工知能)になっているのだ。



⬅まずは少林寺で修行を積み、コントローラー操作を覚えるのだ。親切だよね。



➡前作の最後の敵、フーズ・フーと対決だ。でもここでは適当に弱いから大丈夫。ウォーミングアップ的な敵だ。

これが『飛龍の拳II』の超壮大なストーリー

中国、龍飛峰で少年龍飛は生まれ育った。彼の育ての親、寿安老師は暗黒界の"龍の牙"に殺され、飛龍の拳の奥義書を盗まれてしまう。龍飛は少林寺貫主元涯のもとで修行を積み、"龍の牙"の挑戦を受け、異種格闘技世界大会に出場。敵の総統フーズ・フーを倒した。

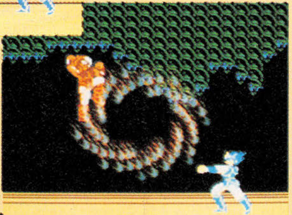
4年の歳月が流れ、修行に励む青年龍飛を謎の軍団が襲った。"龍の牙"が復活したのだ。敵を倒し、輝く宝珠を手に入れた龍飛に、元涯貫主は最終修行房へ行くことを命じる。修行房での最後の相手、羅漢との戦いの中で、龍飛は自分が龍戦士であることに目覚め、天界の力"法力"を授かるのだった。

元涯貫主は、魔を封じる曼陀羅を完成させ、大魔王を倒すよう龍飛に命じる。5人の龍戦士の力を集め、大魔王を再び封印するのだ!!

美麗なる超常現象の数々



龍帝撃
画面の周辺から光が集まり、中心で交差して敵にダメージを与える。呪文はオン アビラ。

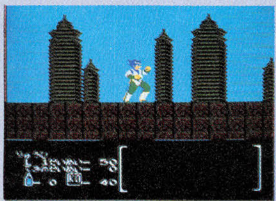


星天翔
オン マユキラの呪文で空中に光が渦巻く。一番ハデでキレイな法力だ。不動明王の剣がないと使えないから注意。



降魔陣
呪文はオン バサラ マリシ。木の葉のように光が降りそそぐ。使うには大日如来の剣が必要だ。やや高レベルの法力なんだけどね。

難度ちょっと高めのアクションモード"マニア用"



⬅ファーストステージは龍飛峰の修行場。昼間出てくるカラス天狗は、敵だけど龍飛の修行友だちなのだ。ゲームのヒントなども教えてくれる。



⬆天女の羽衣ォ？　とゆーことは天女様は……♡、と思うでしょ。さーどーかなー。



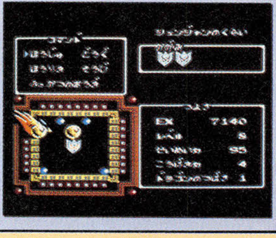
➡夜になると"龍の牙"の手下どもが姿をあらわす。

前作でのプロ用にあたる、高難度のアクションモード。しかし『飛龍の拳II』のダイゴ味はこのマニア用をクリアーすることにあると言っても過言ではない。法力、闘気、カンフーアクションを駆使できるようになれば、このマニア用も必ずクリアーできるだろう。そして、最後の敵・大魔王を倒すのだっ!!





➡この宝珠が曼陀羅の一部。龍飛を新なる戦いへ導く。

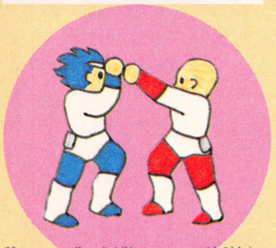


➡セレクトボタンでサブ画面を呼び出せる。左下の模様が曼陀羅。まだ未完成だ。



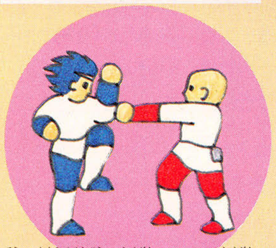
超華麗なアニメーションのカンフー技が続出だっ!!

上段受



敵のくり出す上段キック、旋風脚、上段パンチなどを受けとめる。

中段受



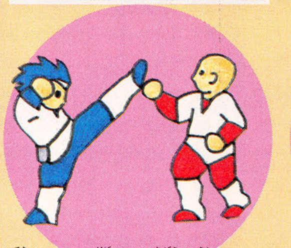
敵の伸脚旋風、中段キック、中段パンチなどの攻撃を受けとめる。

小跳避



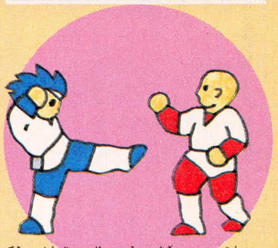
小さくジャンプして敵の下段キックや前掃腿から身をかわす。

上段順蹴



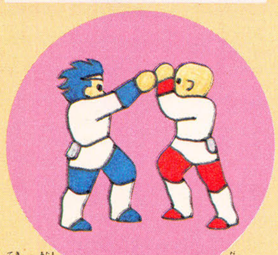
敵のアゴに激しい一撃を与える。キック関係はAボタンだ。

中段順蹴



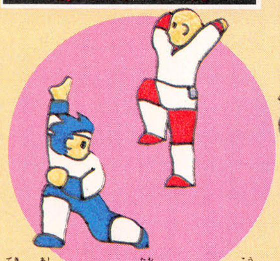
敵の腹部に蹴り込む技。この辺はもっとも多用する技のひとつね。

上段直突



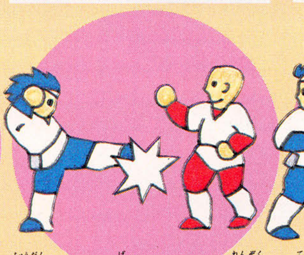
敵の頭めがけてパンチをくり出す。空手でいうところの上段突きだ。

前掃腿



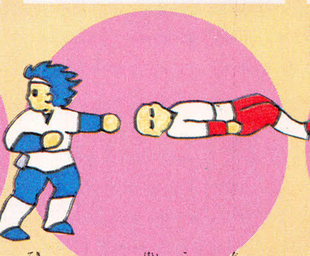
敵の脚をはらって倒す。これに攻撃が加わると屈脚旋風だ。

伸脚旋風



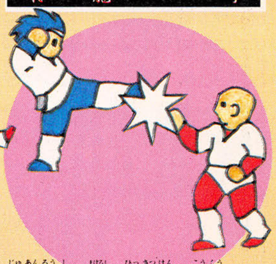
中段のまわし蹴りだ。これを連続させるのが旋風脚だ。

投風捌



敵のふところに入り込み、投げる。タイミングが肝心の大技だ。

飛龍の拳



寿安老師の幻の必殺拳。高空から回転しながらの旋風脚だ。

戦闘はコマンド形式"アニメRPGモード"

敵主要キャラとの対決、試合編などのアクション場面をすべてコマンドによって戦うモード。アクションが先天的に苦手な人も、ボスキャラレベルとの闘いは、コマンド選択式でじっくり冷静に戦いをすすめられるのだ。

これなら反射神経に関係ナシ



⬅コマンド式でもカンフーアクションはそのままだ。これなら楽勝。

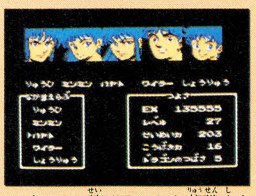
➡KOゲージが100になると、飛龍の拳が使えるのだ!! 法力も同じ。

変身せよ!! 龍戦士たちっ

変身した龍戦士たち。カッコイイよね。変身シーンはとくにカッコイイぞ!

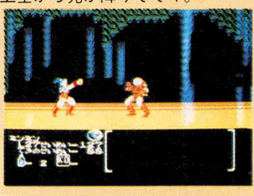


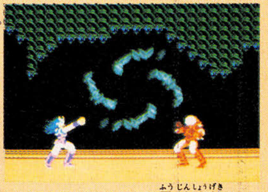
4人の仲間を捜し出し、大魔王を倒せ!!



⬆ズラリと勢ぞろいした龍戦士たち。戦闘中に交代できるぞ。

⬇ミンミンの法力、天舞夢炎撃だ。上空から光が降りそそぐ。



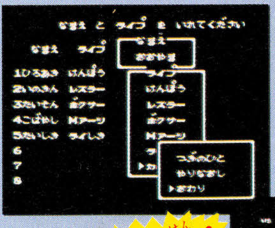


⬆こっちはマヤトの風神衝撃だ。呪文はマカホダラ。

異種格闘技世界選手権が実現!! "VSトーナメントモード"

2人同時プレイの対決モード。参加者は、タイ式キック、ボクサー、空手家、拳法家、プロレスラー、マーシャル・アーツの中から、自分のキャラを選べる。最大8人まで参加でき、定数に満たない場合はファミコンがその分の参加者をつとめてくれる。使えるキャラクターの種類も多いし、友だち同士で遊ぶにはもってこいのモードだ。

最大8人までのプレイヤーが参加可能



⬅自分のキャラクターの名前と格闘技を決める。1人でも、ファミコンを相手に対戦することができる。



➡拳法家は龍飛だ。必殺技は当然飛龍の拳。みなそれぞれ必殺技を持つが、特にマーシャルアーツの選手は、フライング ボディーアタックとハリケーンキックの2つの必殺技を持ち、手強い。

⬆トーナメント表だ。優勝をめざせ!

MANIAC MANSION™



マニアックマンション

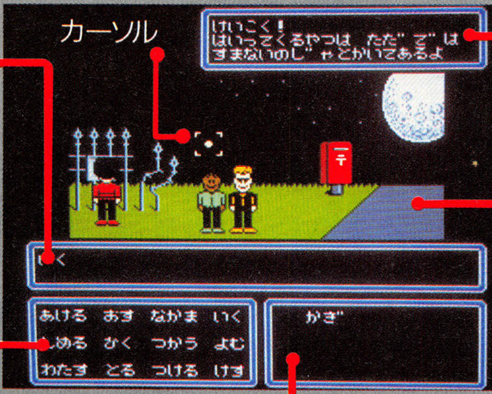
『スター・ウォーズ』の監督ジョージ・ルーカスの“ルーカスフィルムゲームズ”が作ったアドベンチャーゲームだ。いろいろな工夫のこらされたこのゲームを、とくとご覧あれ。

ジャレコ　8月下旬発売　5500円

不気味な館を探しまくれ！

このゲームの舞台はDr.フレッドの館の中。主人公であるキミは、広い館の中を、サンディの行方を追って探しまくるのだ。もちろん、すんなりとキミを通してくれるところばかりではない。しかし、必ず方法はある。この不気味な館の謎を解き、一刻も早くサンディを救うのだ！

画面の見方とコントローラーの使い方だ



コマンドウインドー
動詞リストやアニメウインドーで選択したものが、コマンドとなってここに表示される。

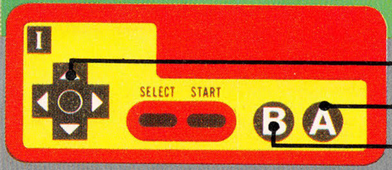
メッセージウインドー
なにかを読んだときや、誰かと会話したときなど、その内容がここに表示される。

動詞リスト
ここには、コマンドとして使える12種類の動詞が表示されている。画面をよく見て使おう。

アイテムウインドー
館の中を歩きまわっているうちに見つけられるいろいろなアイテム。動詞リストの“とる”を指定してそのアイテムを取れば、ここに表示される。

アニメウインドー
その場面の状況が表示される、もっとも重要な部分だ。この中を人が動きまわるのだ。

コントローラーの操作



- カーソルの移動
- コマンドの決定
- コマンドの解除

Bボタンを押しながらカーソルを動かしていくと、そこに何があるかがわかる機能もある。



STORY

丘の上の家に住む医師Dr.フレッドは、なにかおそろしい研究に没頭しているようだった。そんな彼の家に、ある日サンディという女の子が迷いこんでしまう。サンディの友人デイブは、彼女を救おうと、その不気味な館に向かったが……。



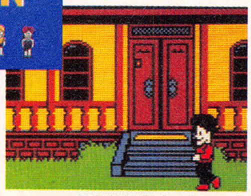
⬆Dr.フレッドが研究を始めたのは流星が落ちてからだった。この流星には、いったいどんな謎が。

サンディ捜索に出発！

不気味な館へ乗り込むのに、ひとりではちょっと心ぼそい。でもダイジョーブ。仲間をふたり連れていくことができるのだ。誰にしようかな。



⬅仲間を選んでいるところ。自己紹介をよく聞いて、あとで後悔しない人選を心がけよう。



➡仲間を選び終わったらいよいよ、マニアックマンションに乗り込む。力を合わせるのだ。

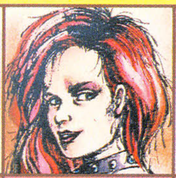
※画面は開発中のものです。

登場人物を紹介するぞ

登場する人物は、みんな個性的な人ばかりだ。いろいろ特技を持っているから、誰を選ぶかによってゲームの進行も変わってくる。ちなみに、Dr.フレッド、エドナ、エドは悪者だ。



デイブ
サンディのボーイフレンド。この救助隊のリーダーなのだ。



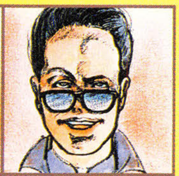
ラザー
レッドバスターズというパンクバンドのボーカルとのこと。



マイケル
写真が大好きで、有名な賞をとったこともあるという。



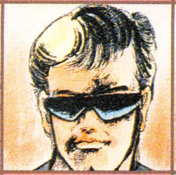
ジェフ
サーフィンが得意なスポーツマン。体力には自信あり。



バーナード
科学部の部長ということなので、薬品のことには詳しいかも。



ウェンディ
小説家を夢みる女の子。彼女の推理力を頼ってみるのも一案。



シド
バンドを作ろうとしている音楽家。楽器の扱いなら彼女かな。



Dr.フレッド
サンディをとじ込めた張本人。マッドサイエンティストだ。



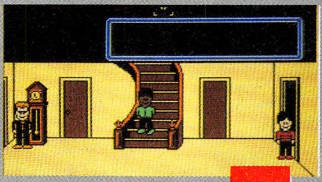
エドナ
Dr.フレッドの奥さん。元は看護婦だったらしい。



エド
ミリタリーマニア。なぜかハムスターがお好みらしい。

いきなりカットシーン

サンディを探して、あれこれやっていると、突然画面が変わり、まったく別の場所でのできごとが映し出されることがある。このカットシーンで、今どんな状況なのかがわかるぞ。



⬅えーと、ここのドアを開けるにはあーしてこーして……。

画面が暗転 これは何だ

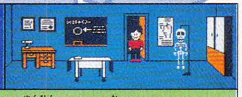


⬅うわっ。サンディとDr.フレッドだ。早く助けに行かねば。

いったいサンディはどこにいるんだあ

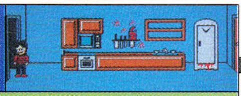
Dr.フレッドの館はとても広い。ここで、内部がどういうふうにつながっているかをちょっと紹介しよう。ただし、部屋は、ここにあるだけではない。このほかにも部屋はあるし、謎だっていっぱいあるのだ。

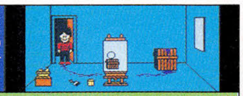
これが部屋のつながり方だ

医務室

人体模型や薬品などが置いてあるぞ。

ゲーム室

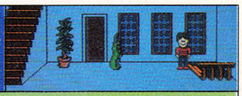
ずらっと並んだゲーム機。なんだろう。

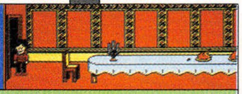
台所

血痕の残る台所。冷蔵庫の中身は……。

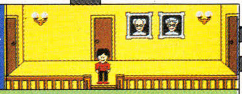
美術室

描きかけの絵が置いてある部屋なのだ。

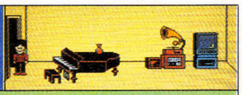
廊下

いわくありげな像があるところなのだ。

廊下

タコの足に行く手をはばまれたのだ。

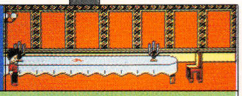
食堂

長いテーブルの上には、七面鳥の丸焼。

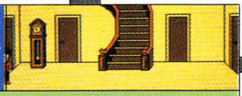
廊下

ドアが3つ。壁には家族の肖像画。

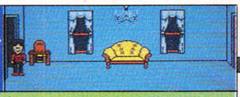
音楽室

ピアノや蓄音機がある。音はでるかな。



見えた見えた

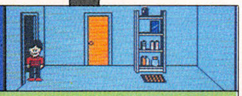
食堂

天井にはシャンデリアがぶらさがる。

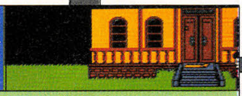
ホール

古い柱時計の音が不気味に響くホール。

リビング

ソファの横にカセットプレーヤーが。

書庫

なんとまっ暗な部屋。ランプはどこ？

貯蔵室

ここのドアにはカギがかかっているぞ。

玄関前

入り口のドアが開かない。カギはどこだ。

庭

マニアックマンションに通じる道だ。

道路

ここがゲームのスタート地点なのだ。

（＊くりかえし）
長もちするのが、
SRB（スーパー リアル ベースボール）の特長だい。





SUPER REAL '88
BASEBALL
スーパーリアル ベースボール

¥5,500　VAP-BG　7月30日発売予定

買ってすぐはよく遊んだけど、今じゃすっかりホコリまみれ。なんてソフトが君の部屋にもあるんじゃない？もったいないな。SRBは、そんな心配なし。はじめは内野フライもろくに捕れなかった選手が、試合を重ねてうまくなってダブルプレーをきっちり決めたりする。もちろん、君が上達したってことだ。プロの選手があれだけ悩む野球というスポーツ。その奥深さをSRBは、そのまま持っているんだ。飽きるワケ、ないよね。



やればやるほど
うまくなる。
うまくなれば
うまくなるほど



やりたくなる。


A Fantasy Role-Playing Simulation
Might and Magic™
マイト アンド マジック
任天堂 ファミリー コンピュータ 用カセット(2M+64K、B.B.付)
Map of the Land of Varn
The Ancient Glacier
Blackridge North
Blackridge South
The Invading Desert
Valley of Fire
New Glacier
Dragon Pass
Eastern Barrier
White Wolf
Guire Grove
Kings Orchard
Brisbane Bay
Korin Bluffs
Wyvern Peaks
The Cross Islands
Portsmith
Dead Marsh
Harpers Wo
Haunted Marsh
Algary
Swamp of the
of Varn
パソコンゲームソフト'87全米売上No.1
ファミコン版 遂に登場!!
GAKKEN
学研レジャー・トイ事業部 〒141 東京都品川区西五反田4-28-5 ☎03(493)3303
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
Original copyright © 1987 Jon Van Caneghen. Source code for the Nintendo Family Computer system designed by Gakken Co., Ltd. under license from Activision, Inc. © 1988 Gakken Co. Ltd.


不如帰™
HOTOTOGISU
THE FINAL SIMULATION
ファミリー コンピュータ ゲームカートリッジ/2メガROM・64K SRAM×2＋バッテリーバックアップ付
8月19日発売予定
お問いあわせは
アイレム販売株式会社
06・534・1060
〒550 大阪市西区西本町1-11-9
岡本興産ビル アイレム・ハーティ係
irem
IREM CORPORATION
©1988 TAMTEX ©1988 IREM CORP.
Illustrated by NOBUO MIYANARI
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



KING OF THE MONSTERS

GODZILLA

TOHO CINEFILE-SOFTLIBRARY

SOFT WARE CINEMATIC

強さの影には、1%の放射能と99%の努力があった！

史上最強を誇る『ゴジラ』だって、初めからこんなに強かったわけじゃない。
戦いの日々のなかでワザをみがき、訓練を重ね、無敵の怪獣王となったのだ！
そして、いよいよその強さの秘密が明かされる時が来た！
地球に迫り来る宇宙怪獣軍団と、いかにして『ゴジラ』は戦ったのか？
迎え撃つ地球怪獣の必殺ワザとは何なのか？12大怪獣の死闘の勝敗は？
ファミコン史上最大のデカキャラが、テレビ画面せましと暴れ回る。
大興奮、白熱のバトル・アクションの幕は切っておとされた！
次号では、今まで極秘とされていたゲームの全貌が明らかになるだろう。



ゴジラ

ケンカも強いが、ゲームも強い！
ファミリー コンピュータ 用ゲームカセット

2メガROMカセット　予価 **¥5,800**

『ゴジラ』開発スタッフの募集は、7月11日をもって大好評のうちに終了させていただきました。抽選でスタッフに選ばれた200チームには、『ゴジラ；EP』が送られます。また、今回スタッフに選ばれなかった人たちには、次号の広告の中で『ゴジラ・スタッフTシャツ』が当たるプレゼントのお知らせがありますので、お楽しみに！

東宝　ゴジラ開発情報テレホンサービス　☎03−591−6616（専用）
発売元：〒100 東京都千代田区有楽町1−2−1　東宝株式会社　事業部

水戸黄門Ⅱ

音声合成ソフト

昨年夏、音声合成ソフトで一大旋風をまきおこした、あの黄門様が帰って来た!!

世界漫遊記

今夏7月新登場! ロムカセット 標準小売価格 **5,500円**

今度は、世界漫遊の旅じゃ。

ご存知、黄門様一行は、逃亡した陰の悪家老・安藤を追って世界漫遊の旅に出た。アメリカ西部をかわきりに、ドイツ、イタリア、インド、中国、ハワイと世界の悪人たちを相手に大活躍。晴れて日本へ帰れるかな?





ファミリー コンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。



© SUNSOFT SHP



SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
本社/愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL(0587)55-3500 〒483

テレホンサービス ☎0587(55)1120

資料請求券 MK-AT7b

← カタログのほしい人は、左の資料請求券をハガキに貼り、サン電子あてにお送り下さい。

サンソフトクラブ会員募集中!

サンソフトクラブの会員になりたい人は、発売中の雑誌「SUN CLUB」に募集要項が書いてあります。前回「SUN CLUB第2号」を申し込んでくれた君どうもありがとう。つづいて6月に「SUNCLUB第3号」を出しました。「SUNCLUB第3号」の欲しい人は、住所・氏名・年令・電話番号と「SUN CLUB第3号」と書いて切手300円分(郵送代含む)を同封してサン電子まで送ってね。

切り取り線

「SUN CLUB第3号」申し込み用紙

住所 〒 都道府県 TEL( )	
フリガナ 氏名	男・女
生年月日 昭和 年 月 日	年令・ 才
勤務先・学校	

大好評発売中

超惑星戦記 メタファイト METAFIGHT

標準小売価格5,300円★ロム・カセット

サンソフト夏のイベントキャラバン

- ■名古屋 7月25日(月) PM1:00〜4:00 電気文化会館 小会議室1〜3室
- ■大 阪 7月27日(水) PM2:00〜4:00 阪急ファイブ8F オレンジルーム A・B室
- ■東 京 7月29日(金) PM1:00〜4:00 労音会館 RNホール

ファミリーコンピュータ™用カセット

ジャンプアクションゲーム

カケフくんのジャンプ天国 スピード地獄

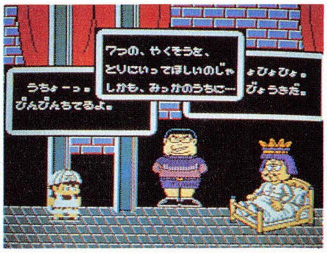
7月22日発売 標準小売価格5,300円

身の毛もぶっとぶ オモシロサ。

長い間待たせてゴメン。いよいよ発売「カケフくん」。それにしてもこのオモシロサはただものじゃないぞ。さあ、誰よりも早く、このハラハラ、ドキドキを体験しよう。







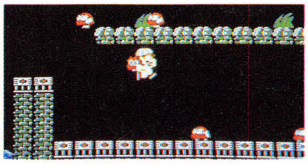
オモシロ・ストーリー

国王の命を助けられるか、カケフくん。

いま、アフリカの東のはずれ、ポコニョッコリ王国は大さわぎ。国王の病気が悪化し、あと三日のうちに七つの薬草を飲ませないと命が危ないらしい。そこで、お姫さまは人気者のカケフくんに、隣りのシビレタ連邦共和国まで薬草を探しに行くよう命令する。しかし、その行手には…。



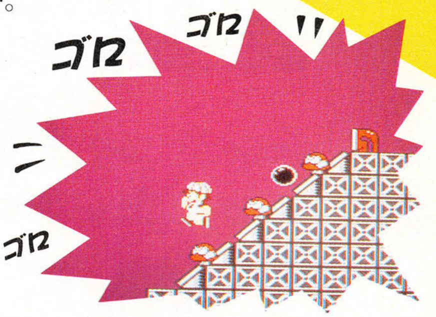
●風穴
風が吹き出して高くジャンプさせたり、ジャンプ力を調節したりする。



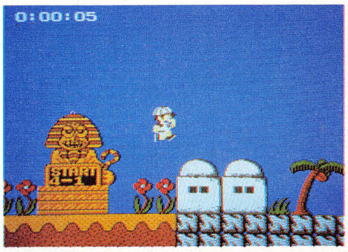
●ビックリ床
この上に乗ると高くジャンプさせられる。連続しているとコントロールがむずかしい。



●水面飛び 小石が水面を滑るように、ピョンピョンと一気に前へ進む。



●ゴロリンの丘
登ろうとすると上からボールが落ちてくる。ジャンプしてボールをよけながら早く上へ。

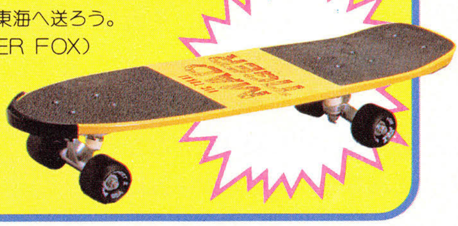


●砂漠地帯
体が砂地にめりこんでしまい、動きも½に。ジャンプ力で一刻も速く脱出しなければ。

今なら、スケボープレゼントもあるぞ!!

「カケフくんのジャンプ天国」に付いている応募券を、ビック東海へ送ろう。抽せんで500名に、いま大人気のごきげんなスケボー(SILVER FOX)をプレゼントしちゃうぞ。

- ●期　間:昭和63年7月末日~8月31日(当日消印有効)
- ●応募先:〒421-01 静岡市桃園町7の3 株式会社 ビック東海 スケボープレゼント係
- ●発　表:賞品の発送をもってかえさせていただきます。



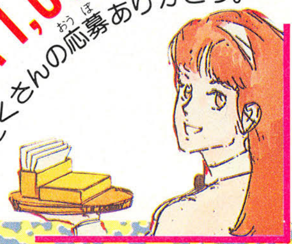
株式会社 ビック東海
〒421-01 静岡市桃園町7の3

企画・制作 **EPIC/SONY RECORDS**
※MSX版(ばん)はハル研究所(けんきゅうしょ)より発売(はつばい)されます。
ファミリーコンピュータ™用カセット
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ミリオンボーイ誕生



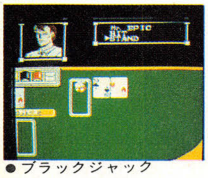
応募総数11,000通(つう)！
たくさんの応募(おうぼ)ありがとう。



VIVA Las Vegas
ビバ ラスベガス

9月下旬急遽(かつ げ じゅん きゅう きょ)エキサイティングに発売(はつばい)。

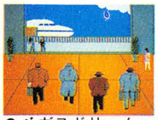
標準小売価格 ¥5,900
ROMカセット
©CBS/SONY GROUP INC.


●ブラックジャック


●スロットマシーン

ビバ・ラスベガスはルーレット・ブラックジャック・スロットマシン・キノの4種類(しゅるい)のゲームを正確(せいかく)にシュミレート。


●ベガスドリーム


●ベガスドリーム

ミリオンボーイをめざす「ベガスドリーム」と、それぞれのゲームを単独(たんどく)で楽(たの)しむというふたつのパターンが選択(せんたく)できます。「ベガスドリーム」は、いろいろな人(ひと)との出会(であ)いや、結婚(けっこん)・事故(じこ)などの人生模様(じんせいもよう)を織(お)り混(ま)ぜながら億万長者(おくまんちょうじゃ)を夢見(ゆめみ)る主人公(しゅじんこう)にあなたが扮(ふん)してゲームにチャレンジ。さあ、「ベガスドリーム」か、単独(たんどく)で楽(たの)しむか、どちらを選(えら)んでも眠(ねむ)れないのはア・ナ・タ。


●ルーレット


●キノ

VIVA Las Vegas 発売記念キャンペーン
誌上KENOキノ大会当選者発表(たいかいとうせんしゃはっぴょう)


エピック・ソニーレコード丸山取締役による抽選のようす。

●印が当選(とうせん)ラッキーナンバーです。

1	●2	3	4	●5	●6	●7	●8	9	10
11	●12	●13	14	●15	●16	17	18	19	●20
●21	22	23	●24	●25	26	27	28	●29	30
●31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	●49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	●65	●66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	●78	79	●80

当選者名
●ソニー・ディスクマン／(静岡県)清水浩祐、(神奈川県)堀内 渉、(北海道・札幌市)高木建一、(山梨県)橋本正尚、(鹿児島県)神薗敏弘
●ソニー・ウォークマン／(神奈川県)水島賢一、(国立市)和田 浩、(北海道・旭川市)織田 誠、(神奈川県)大木淑子、(練馬区)小田切 大、ほか5名
●特製テレフォンカード／(埼玉県)中村 進、(三重県)西園 晃、(神奈川県)倉田公博、(秋田県)佐々木 満、(静岡県)橋本真一、ほか95名

(敬称略)



KOEI
あの名作がついにファミコンに！天下統一を果たすのは君だ！
2メガROM・128Kビット
S-RAM内蔵
9,800円
絶・賛・発・売・中
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
「信長の野望・全国版ガイドブック」880円
戦略・戦術テクニックから50ヶ国別攻略法まで、
ゲームをもっとオモシロクするこの一冊！
「信長の野望・全国版ハンドブック」1,800円
豊富な歴史資料を元に「信長の野望・全国版」を
徹底分析！これであなたも信長通！
ファミコン専用テレホンサービス
☎044-61-8000
速報！
ファミコン三國志
開発順調10月発売予定！
信長の野望
全・国・版
○パソコンゲーム史上、他に類を見ない驚異の大ロングラン・不朽の名作！ ○大容量2メガROMを使用○128キロビットS－RAM内蔵でデータセーブが簡単○全国50名の大名から好きな人物を選んでプレイができる○ファミコン初の8人まで遊べるマルチプレイ方式○17ヶ国、50ヶ国とモードは自由○洗練されたグラフィックスとアニメーション○オリジナルBGMで雰囲気満点！
正社員募集中
8月19日㈮13:00より、ホテルオークラに於て会社説明会を行います。対象は18才～37才迄の男・女。（応募秘密厳守）会社説明会出席ご希望の方は、必ず官製ハガキに、8月19日㈮希望とお書きの上、郵便番号・住所・氏名・年令・性別を明記して下記宛にお送り下さい。折返し資料と必要書類を郵送致します。〆切日は7月27日㈬。
〒223 横浜市港北区日吉本町YMビルB1F ☎044-62-8111（AM9:00～PM6:00） 株式会社 光栄 人事室
通販ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上、現金書留にてお申し込み下さい。（送料サービス）但し、書籍（ハンドブック・ガイドブック）の通販は致しておりません。
〒223 横浜市港北区日吉本町1876
株式会社 光栄

JALECO

7月29日
バイオリズム
最低潮

グエッグエッ！
また4回KOや、
カントク、
おこらんといて～
ブツブツ……



マーくんもバイオリ
今年の野球ゲー

ビートたけしの
スポーツ大将
（テレビ朝日 水曜夜8時 テレビ朝日系全国20局ネット）番組提供中

※バイオリズム——日によって上がり下がりする、身体・感情・知性の3つのリズム。誕生日から計算される、奥の深～いカガクなのだ。

7月31日 バイオリズム最高潮





ジャレコ燃えろ!!スポーツシリーズ第3弾!

燃えろ!!プロ野球 '88決定版™

ファミリー コンピュータ™用カセット
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

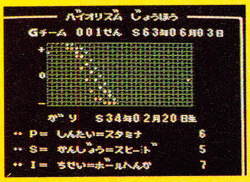
JF-19 8月10日発売予定 ¥5,800

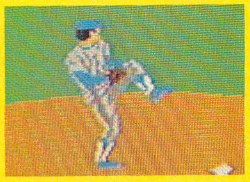
※C1ではご使用になれません。

今度はバイオリズムで「科学野球」だ!

お待たせしました!「燃えプロ」はやっぱり不滅。なんとバイオリズムというすごい機能をくっつけて帰ってまいりました。日によって、選手のコンディションが変るというこの機能。ピッチャーなら、3連続KOのあとで完全試合達成!なんて調子がコロッと変ったりして、選手起用もアタマの使いどころになってくる。まさにリアルを超えたオモシロさ。今年の野球は、「燃えプロ'88」が最強です。

- 全12画面スクロールの超ワイドなスタジアム。
- 打球の高さがわかりみすい斜め上(一塁側・三塁側)からの守備画面。守備操作もとってもスムーズ。
- バットスイングも何と9段階。上下左右と打ち分け自在。
- おなじみ音声合成も、ミット音、バット音などさらに迫力アップ。





ズムで燃える!!
ム決定版。

ジャレコ
テレホンサービス開設!!
東京 03(708)4871
大阪 06(203)0270

株式会社 ジャレコ
本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表)
大阪/〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081



暑中お見舞い
申しあゲームぁす。
〈GTV〉第7号は、
7月21日、
＊＊＊＊
ぎらぎらと発売。
GTV
GAMETECH VIDEO
発売・販売 CBS/SONY GROUP INC.
㊙情報／毎月先着1,000名様にもれなく
「ソフィーちゃんテレカ」が当たる
プレゼント・キャンペーン実施中。〈GTV〉に
同封されてる応募シールをハガキに貼って送ってね。
元祖本家本元
宣言号
[至高のテクニック!!] ▶妖怪道中記 ▶飛龍の拳II ▶R-TYPE II ★★★[ナムコ3連発!!!] ▶カイの冒険 ▶三国史 ▶ファイナルラップ ★★★[GAME IN USA] ★★★[新作コーナー] ▶マッド・シティ ▶亀の恩返し ▶ファミコンウォーズ ▶水戸黄門2 ▶燃えろ!!プロ野球'88 決定版 ▶イース ▶大戦略 ▶ファンタジーゾーン(PCエンジン)・・・・・・・ほか
[ビデオセット]
Beta 00QS5106
VHS 00ZS5106
カラー／45分／
ステレオHi-Fi／
価格￥1980
このビデオは、
お近くのローソン、
サンチェーン(一部)、書店、
レコード、ビデオ店で
お求めください。
●お問い合わせは、右記までどうぞ➡〒162東京都新宿区市谷砂土原町2-4-1KSビル3F ㈱CBS・ソニーグループ開発営業本部映像ソフト事業部☎03(266)5834
おことわり：掲載のビデオソフトは、制作・著作者の許可なく複製・上映等を行なう事は禁じられていますので、私的再生のみにご利用下さい。
*ファミリーコンピュータ、ファミコンは、任天堂の商標です。
品切れでご迷惑をかけてゴメンなさい。
お近くのお店にない場合は、下記のカスタマーサービスをご利用下さい。
GTV宅配サービス
お申し込みは電話か葉書で以下の項目を必らずお知らせ(ご記入)下さい。
①ご注文商品番号(β or VHS) ②ご住所・郵便番号 ③お名前 ④電話番号
●商品のお届けは…1週間以内にお届けいたします
●お支払いは………代金引換でお願いします。(商品到着時にお支払い下さい)
●送料は……………お買上げ合計金額が5000円以上は無料ですが5000円未満の場合は送料として500円をご負担いただきます
●ご返品は…………不良品に限り良品と交換いたします。(送料当社負担)
●品切れの時は……お申し込み商品がメーカー品切れの場合は入庫予定を確認後ご連絡申し上げます
◀◀◀◀◀お申込み先(いずれかにお申込み下さい。)▶▶▶▶▶
☎03-763-8850
*電話受付時間／
9:00～19:00(日曜祭日除く)
〒143 東京都大田区
平和島5丁目5-31
西濃運輸㈱
大森宅配支店内エクス係
☎0734-74-1020
フリーダイアル(料金受信人払い)
☎0120-1133-57
*電話受付時間／
10:00～18:00(年中無休)
〒640 和歌山市有本20-1
イワキ㈱エクス事業部

PUTT in GOLF パット in ゴルフ

'88 7.24 SUN OPEN





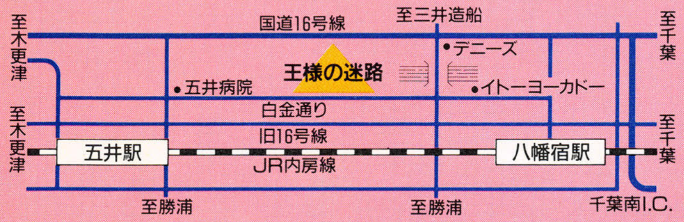
「王様の迷路」に「パットinゴルフ」誕生

パターで回れる36ホール。
でも、単純なパッティングゲームではありません。
各ホールには、段差や障害物、池があり、パッティング+
ビリヤードのミックス感覚が楽しめます。
「パットinゴルフ」は、だれでも楽しめる愉快なゲームです。
さあ、きみもチャレンジしよう!

18ホール お一人様 500円　36ホール お一人様 800円
※パター、ゴルフボールはお貸しします。

世界初のピラミッド迷路がある「王様の迷路」は、毎週、迷路のコースが変えられています。
●入場料 500円(団体400円) ●営業時間 AM10:00〜PM9:00(夏期) ※年中無休

電車/JR内房線「八幡宿」駅より徒歩10分　車/千葉南インターより国道16号線木更津方面へ向かい、デニーズ左折後最初の交差点を右折







中村由真ミニコンサート
NAKAMURA YUMA CONCERT

'88 7.24〈日〉 PM1:00〜 PM3:00〜 入場無料

世界ではじめてピラミッドのある巨大迷路

YAWATAJUKU

王様の迷路

●所在地 〒290 千葉県市原市五所字神明1759-1 TEL.0436(43)1053(代)



7月20日
新発売
価格5,900円
ナチスが実現できぬまま歴史の闇に葬り去られていた"アルバトロス計画"。その詳細を記した極秘文書が何者かによって奪い去られた！
キミの使命は、敵地に潜入したまま連絡を絶った英雄スーパー・ジョーの救出と極秘文書を奪回することにある。
ワイヤー・アクションをマスターし、敵の野望を打ち砕け！
縦横無尽のワイヤーアクション。
キミは使いこなせるか!!
TM ©CAPCOM
ヒットラーの復活
TOP SECRET
2M メガロムカセット
上投げ
斜め投げ
けり
隊ちょう エレベーターには ちゅういして下さい
敵と遭遇すると縦画面に！
株式会社カプコン®
〒540 大阪市東区大手通1－27　問い合せ (06)946－6658
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
※カプコンソフト情報はカプコンダイヤルへ。
大阪 (06)946－6659
東京 (03)440－0438

任天堂 ファミリー コンピュータ TM用カセット

麻雀ギャグ漫画の巨匠
元祖『タコ』
片山まさゆきの

ぎゅわんぶらあ
自己中心派

ファミコン世代の麻雀ソフト登場

34種・136個の牌が、キミを待っている。
ボクらは楽しく、マン、ピン、ソー！





2M＋64K S-RAM
＋
64K S-RAM

希望小売価格
5,900円(予価)

ファミコン版

ぎゅわんぶらあ
自己中心派は僕たちの麻雀ゲームソフトだ！

東三局・配牌(ハイパイ)広告 僕たちの麻雀デビューの日は近い。かっぱぐには、ルールの修得が必要だ！

- 片山まさゆきが描く個性的なギャグ麻雀の世界。キャラクターのセリフ・動作・打ち方まで、原作をそのまま再現！愉快なミスチョイス麻雀が、ファミコンで楽しめるぞ。
- 対戦キャラクターは、ドヘタの『タコ野郎』からAランクの雀士まで24人。組み合わせ次第で、タコ麻雀から天才麻雀まで思いのままだ。
- ゲームデザインのテーマは『ツキ』。ツキのない奴はタコになる！ 麻雀技をフルに使って、ツキをつかまえろ。
- 麻雀ソフト初の指導モードがついているから、指導者になったキャラクターがキミの打つ手を指示してくれる。麻雀初心者だって安心だし、学習用にも最適だ。
- 対戦モードは、フリー対戦・勝ち抜き戦・タコ討伐戦の3種類。

発売元
ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21

それは、勇者が16歳になる誕生日のことであった・・・。

第三章ドラゴンクエストIII
『そしてへ伝説へ・・。』

その昔、アリアハン国は世界中を治めておったが、戦争がおこり今では孤立した1つの国になっておったのじゃ。ある日のこと、アリアハンに住む、若き勇者が国王に呼ばれ重大な任務を命じられたのじゃ。それは、世界の人々が気づかぬその裏で、世界を滅ぼさんと闇の国より現われた邪悪な魔王、その名も『魔王バラモス』の打倒であったのじゃ！国王の命にちかいをたてた若き勇者は仲間を集め、魔王バラモスを打ち倒すべく世界をまたにかけた冒険に旅立ったのじゃ。しかし、その行手には数しれぬ、いろいろなドラマがまちうけておったのじゃ…。

これが勇者とその仲間たちだ!!
7種の職業の選びぬかれたプロたち！その中から3人の仲間を選び4人パーティーで出発だ！転職もできるぞ！



そ 僧侶
ダメージを回復させる呪文の使い手なの。

ま 魔法使い
攻撃的な呪文の使い手じゃ。

せ 戦士
戦闘のプロ。武器の使いてだ！

ゆ 勇者
物語の主人公。オールマイティーの能力をもつんだ。



あ 遊び人
すじ金いりの役たたず!?

し 商人
お金もうけと、未知のアイテムの見さだめが得意。

け 賢者
すべての呪文が使えるんだ!!

ぶ 武闘家
素手でモンスターを倒せるぞ！

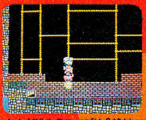
きたぞ！手に汗にぎる戦闘モードだ!!
個性豊かで頭脳的な130をこえるモンスターたちの攻撃！さあ、チームプレイの見せどころ。こいっ！勇者で先制、戦士でアタック！魔法使いの呪文でとどめだ！



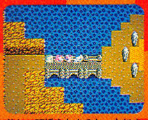
復活の呪文はもういらない!!
IIIは、バッテリーバックアップ付き！ボタン一発でセーブできるんじゃ。3人分できるからみんなで仲よく楽しもう！



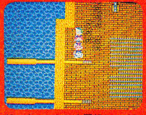
壮大なドラクエIIIの世界!!
世界中いたるところにある城、町、塔、洞窟！謎やしかけもいっぱいだ！



なんだ!?このロープは？絶対、意味があるはずだ！



美しい石橋をわたると、なにやらわけありそうな石像が…。



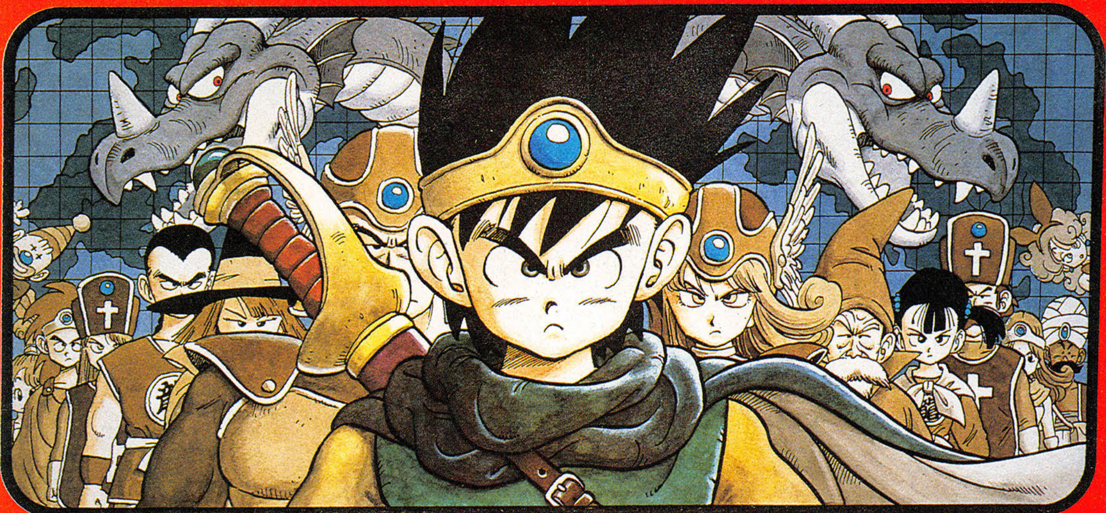
船の中。これは幽霊船じゃ！しかし、なんともいえぬこの悲しい気配はなんだ!?



不気味な石像がならぶダンジョン。なにやら強い胸さわぎがするぞ!!

スタッフ
モンスターデザイン 鳥山明
シナリオ 堀井雄二
音楽 すぎやまこういち
プログラム ㈱チュンソフト
企画制作 ㈱エニックス

絶賛発売中！
（製品は毎週出荷してます）
ROMカセット・価格5,900円
（2メガ＋バッテリーバックアップシステム）



ドラクエ公式ガイドブックシリーズ

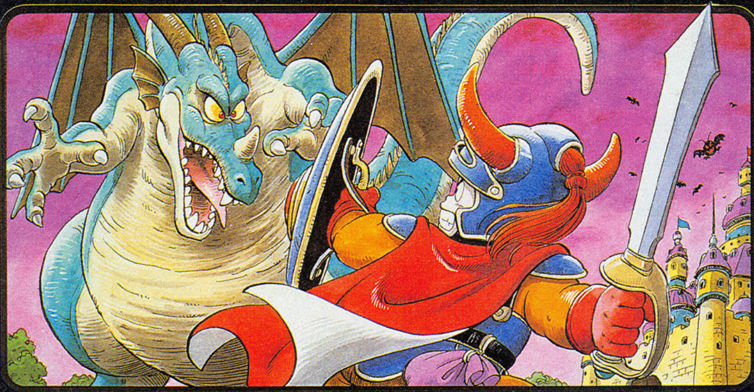
8月発売！



そして…ロトの血をひきし者。竜王を倒さん!!

ドラゴンクエスト
DRAGON QUEST

超本格大冒険ロールプレイングゲーム



第一章ドラゴンクエスト

邪悪な竜の化身が支配する広大なアレフガルド。キミは伝説の勇者ロトの生まれかわりとなって2つの城と6つの町や村のあるアレフガルドを大冒険！あるときは怪物たちと戦い、またあるときは城や町で人々と話し、魔の竜を倒すため、旅を続けます。登場人物は、なんと100人以上、そして、いろんな個性を持つ多くの怪物たち。ドラゴンクエストの世界は、キミをきっと夢中にさせる。さあ、キミの旅は、今、はじまった。

ゲームを始めたばかりのキミは弱い！
まずは町で武器をそろえよう！

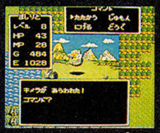
いよいよ冒険の旅に出発！
モンスター達と死闘が展開。



主人公はキミ自身　ゲームスタート時にキミの名前を入れると王様や町の人はその名前で話しかけてきます　燃えるせ



お城を出たら、まずは隣の町に行って、武器や道具を買って戦いの準備だ　ムムッ、下に見える妖気漂う城は…？

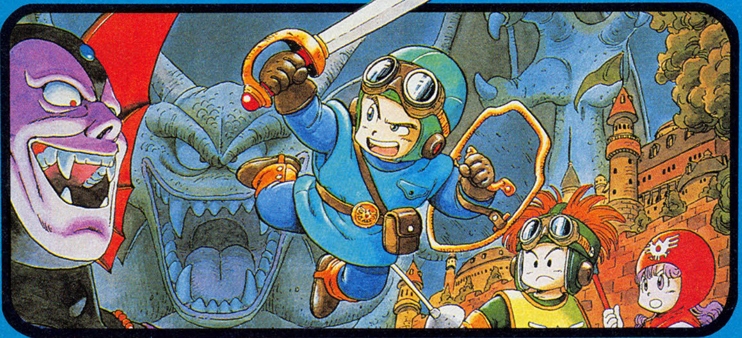


キメラがあらわれた　「たたかう」「にげる」「じゅもんをつかう」「どうぐをつかう」はキミ自身が決めるのだ　キミの冷静な判断力が勝利のカギを握る

ROMカセット
EFC-DQ
定価5,500円

邪教の教祖・大神官ハーゴンの陰謀をたたきつぶせ!!

DRAGON QUEST II
ドラゴンクエストII
悪霊の神々



第二章ドラゴンクエストII悪霊の神々

ある日、ローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士がたどりついたのです。「ローレシアの王様！大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を…！」ハーゴンは、まがまがしい神を暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。「こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアもローレシアも…。う…、うぐっ！」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン！彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ！」そう、ローレシアの若き王子、それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。

見よ！この3人が
ロトの血を引く勇者達だ！



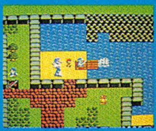
●ローレシアの王子(キミ)●　●サマルトリアの王子●　●ムーンブルクの王女●



戦いは敵も味方も複数だ。



いよいよ冒険のスタートだ！



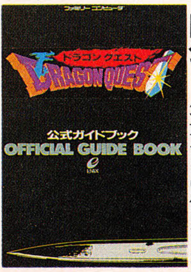
船に乗って航海ができるぞ！



武器や防具の使いこなしがカンジン！

ROMカセット
EFC- D2
定価5,500円

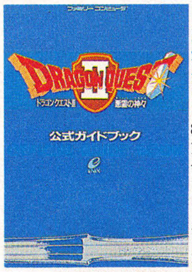
株式会社　エニックス　〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F　TEL03(371)5581
●電話番号は正確に



ドラゴンクエスト公式ガイドブック

39匹のモンスター、34種のアイテム、10の呪文、5つのダンジョンマップを記載。ラダトーム城からロトの洞窟まで、画面写真でプレイ法を徹底解説。みんながなぜドラクエに熱中するのかわからなかった君も、この一冊で伝説の勇者となる！

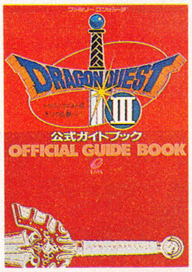
発売日・8月
オールカラー・96頁・B6判　定価未定



ドラゴンクエストII 悪霊の神々 公式ガイドブック

Iの4倍ものマップ、初登場パーティプレイ、81匹のモンスター、60種のアイテム、22の呪文、13個所のにっくきダンジョンマップを完全収録。難関ポイントにはヒント集が付いている。もうこれ以上くわしく、これ以上正しい本は、無い！

発売日・8月
オールカラー・128頁・B6判　定価未定



ドラゴンクエストIII そして伝説へ… 公式ガイドブック

108匹のモンスター、104種のアイテム、60の呪文、15個所のダンジョンマップ。すさまじいデータの洪水が、一目でわかるリストになった。難関大ヒント集がつき、壮大な別世界への旅立ちにはかかせない一冊だ！勇者の胸にはいつもこの本が………。

発売日・8月
オールカラー・192頁・B6判　定価未定

ドラゴンクエストフェスティバル'88

そして伝説へ・・・

このポスターのあるお店でドラクエ・シリーズのどれかを買うと…





おしゃれなドラクエCDジャケットステッカーがもらえるゾ!!

■期間:7月1日㊎〜8月20日㊏

●くわしくはポスターのあるレコード店で……

好評発売中!!



鴻上尚史/「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」

EP:AY07-90 ¥700
S•CT:K10-26 各¥1,000
S•CD:BY10-8 各¥1,000
●B面/冒険の旅

東芝EMIの任天堂ファミリー コンピュータTM用カセット　ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

坂本龍馬

RYOMA SAKAMOTO

9月
発売予定

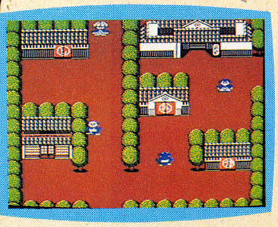
いま、すべてのファミコンソフトの頂点に立つ。

ヒストリーR.P.G新登場。

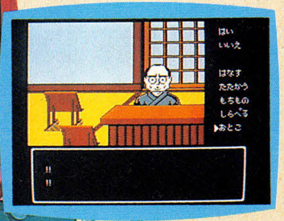
幕末のヒーロー坂本龍馬、ファミコンで登場。

時は幕末、激動の時代。日本は革命期を迎えていた。坂本龍馬、勝海舟、桂小五郎、西郷隆盛…。新時代への原動力となったのは、男たちの赤くもゆる血だった。龍馬は新しい日本をつくるために全国を旅する。人と出会い、剣術を磨き、お金を手に入れ、試練や幸運など人生経験を積みながら成長していく。そしてそんな時に威力を発揮するのが男のコマンドだ。さあ、新しい日本をつくるために立ち上がれ、現代の龍馬たちよ。





土佐を旅立ち江戸をめざす。とてつもなく多くの試練が龍馬を待ち受けているのだ。



成長するためには勉強せにゃいかんぜよ。ところでこの塾の先生の顔どっかで見たことあるなあ～！？

ヒストリー
ロール
プレイング

ⒸI988 TOSHIBA-EMI

希望小売価格5,900円　FS-2008G（TFS-R0）2メガ・ロムカセット　バッテリーバックアップ付　バッテリーバックアップ

坂本龍馬わくわくプレゼント

TOEMILANDではファミコンソフト坂本龍馬の発売を前に、だれよりも早くゲーム内容を知ることができる、特製ポスター・ステッカー付「RYOMAスクープ・ビデオ」を、抽選で500名様にプレゼント！
ご希望の方は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を書いて下記の宛て先に送ろう。
★宛て先　〒110　東京都台東区上野7-2-9　東芝EMI㈱RYOMA係

東芝EMIのファミコンソフト

TOEMILAND

■お問い合せは：東芝EMI株式会社・第Ⅱ営業本部・開発販売4部03(847)1491／東京第1支店03(844)5805／東京第2支店03(843)3751／第Ⅱ営業本部・大阪営業部06(376)4131／名古屋支店052(221)8226／福岡支店092(713)1251／仙台支店022(227)8211／札幌支店011(241)3713

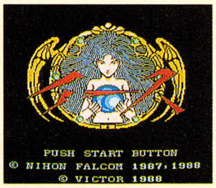
資料請求券
ファミ通
7.15

古文書「イース」の謎とは…

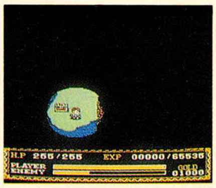


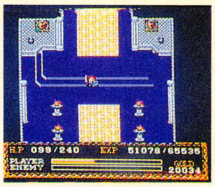
感動のロールプレイングゲーム

謎にみちたストーリー、華麗なるサウンド、
見事なグラフィック。抜群の操作性、
簡単なセーブ機能、全てが100%の快感。











発売日決定！ 8月26日㊎

希望小売価格6,200円

ROMカセット版 2M+バッテリーバックアップ機能付

YS(イース)予約キャンペーンWプレゼント実施中

応募の方全員に「オリジナル・ステッカー」を、さらに抽選で5000名様に「オリジナル・テレフォンカード」を差し上げます。

- 応募方法：下の応募券に予約を申し込まれたお店の店名印を押してもらって官製ハガキにはり、住所、氏名、電話番号、年令を書いて下記住所までお送り下さい。(店名印なきものは無効)

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
ビクター音楽産業株式会社 YS予約係

- 締切：昭和63年8月31日消印有効
- 発表：商品の発送をもってかえさせて頂きます。

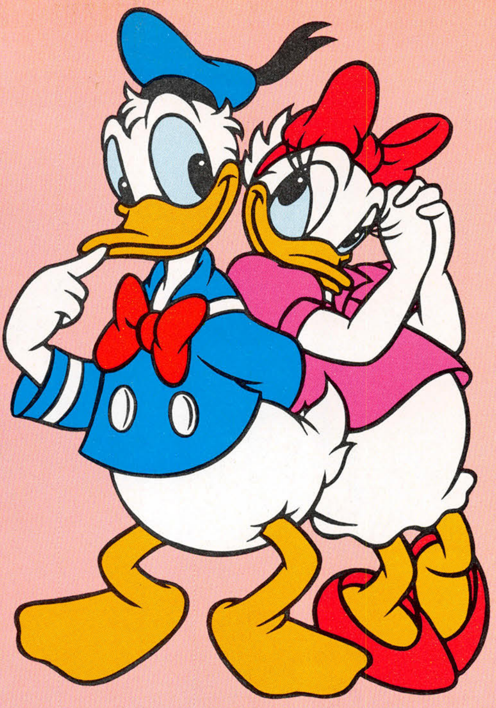
YS(イース)予約キャンペーン応募券(ファミ通)

氏名 (　　)才
TEL
予約店名印
㊞

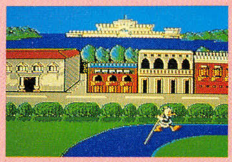
KEMCO

みんなのアイドル ドナルドダックがゲームになった!!

みんなもよく知っている、あの愉快なドナルドダックがくり広げるおもしろさとコミカルな6つのゲームシーン。お楽しみはこれからだよ!!



イタリアの美しい風景をバックに、
とんだりはねたり、ハラハラドキドキの6つのゲームだよ。
みのむし、くつなげ、ホッピング、おとしっこ、ピザはこび、かわとびの6つ、どれもこれもおもしろさ100%。それにデイジーダックや、やんちゃなおいっ子ヒューイ、ルーイ、デューイも一緒に登場しま～す。



DONALD DUCK

© 1988 The Walt Disney Company

発売決定!!

絶賛発売中!!

真田十勇士

家康打倒の命につき幸村参上!!

徳川家康の天下取りの野望を打ち砕く命を受けた真田幸村。十勇士を捜し出し、一刻も早く家康を討ちたい。キミが幸村となって使命を果たしてくれ。お頼み申すぞ!!



オリジナルテレフォンカードプレゼント!!





このとぼけた盗賊に名前を付けてくれ。ユニークな名前を付けてくれた君、抽選で500名様にテレフォンカードをプレゼントするぞ。

締め切り
昭和63年7月31日


HAL Laboratory
究極のパズルゲーム
愛の迷路は限りない!!
いつものように平和な朝を迎えたエッガーランド。目をさましたロロはララの姿がないことに気が付く。と、突然届いた悪い知らせ。なんと、倒したはずのエッガー大王が復活したというのだ。新たな迷宮のかなたにララは連れ去われたのだ。1度ならずも2度までもララを奪っていったエッガー大王を倒し、ララを取りもどすために旅にでる。キミとロロのコンビネーションパワーが全てを決める。
8月中旬発売予定
悪ワルふたたび!
ファミリー コンピュータ™用ROMカセット
めいきゅうのふっかつ
エッガーランド
迷宮の復活
標準小売価格 ¥5,600
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-6344(代)
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミ道楽

発行所 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミ道楽編集部
電話(03)406-7166
郵便振替口座東京 4-161144

ファミスタ日本選手権7・31決戦へ
日本一の栄冠は誰の手に!?
優勝者はロサンゼルスで日米対決だっ!!

14代表選手出そろう

なかなかの盛り上がりをみせている"第1回ファミスタ日本選手権"。6月26日の地区予選大会で、ぶじにすべての予選大会が終了。めでたく14人の代表選手が決定した。まずは、おめでとう!! ありがとう!!

7月31日の決戦大会では、14選手にシード出場のアルツ鈴木、GTVのミスターXを加えた16選手でトーナメントが組まれる。

でもって、みごと優勝の栄冠を勝ち取った選手には、なんとアメリカは西海岸・ロサンゼルスのファミスタツアーをプレゼント。アメリカのファミスタゲーマーとの日米決戦が待ちかまえているという寸法だ。うーむ。これは燃えるぜっ!!

場所は新宿駅東口のスタジオアルタ7階のホール。時間は午後1時から。

あと2週間だぜっ!!

アルツ鈴木 決戦大会に向けて

6月12日仙台、6月19日晴海、6月26日名古屋と、毎週日曜に芸能人なみの多忙なスケジュールをこなしているアルツ鈴木。決戦大会にむけての抱負その他を語ってもらおう。

――調子はどう?

「まあ、普通です」

――サインがうまくなったって話だけど。

「はい」

――名古屋の得点競争は、2点しか取れなかったんだって?

「ええ」

――決勝大会はがんばってよね。

「はい」

7月31日は応援だ。

各地区の代表選手

●北海道代表	北海道	佐藤　憲一
●東北代表	宮城県	清水　基正
●関東代表	千葉県	佐藤　伸幸
	神奈川県	岩澤　行弘
	埼玉県	小西　学
	東京都	飯野　高之
●信越・北陸代表	新潟県	小池　一樹
●東海代表	愛知県	鶴田　泰久
	愛知県	石田　聡
●近畿代表	京都府	大友　光理
	大阪府	今井　厚史
	奈良県	山本　哲央
●中国・四国代表	広島県	三谷　勝也
●九州代表	福岡県	中島　圭一

ファミ通野球部通信
2勝目は雨でおあずけ
ひきつづき対戦チームを大募集なのだっ!!

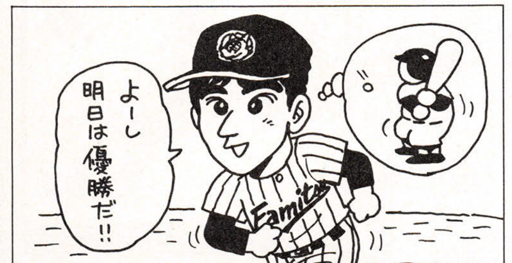
それにしても、阪神はちょっとふがいないよね。5月は2位にいたのにね、ヤクルトに3タテくらうようじゃ、ちょっとしんどいよな(6月23日)。掛布はもう終わっちゃったのかなあ。400本塁打と2千本安打めざして、1日も早く立ち直ってほしいものだよね。

ということで、野球は野球でも非常にローカルな、ファミ通野球部通信のコーナーだ。6月25日に予安されていた交流試合は残念ながら雨で中止。前試合で初の勝利投手となった八木沢が、金曜に投げ込みをやって調子を上げていただけに無念の雨となった。

そんなわけで、ファミ通チームは対戦相手を募集している。グラウンド確保のうえ、連絡してよね。

ファミ道楽クイズ

今週のネタは、もちろんファミスタ日本選手権。7月31日に決戦大会が行なわれるんだけど、その優勝者と準優勝者、決勝戦の得点差、決勝戦のホームラン数を当ててほしいというわけなのだ。締め切りは7月29日の消印有効。優勝者が当たった人から抽選で10名に千ガバスずつ。優勝者と準優勝者の両方を当てた人2名に5千ガバス、全部当てた人(3名まで)に、なんと一万ガバスをさしあげてしまうのだ。がんばって応募だぜっ!!



広告募集

タイトル下の広告は、ファミ道楽読者のためのフリースペースだ。掲載希望者は、官製はがきの裏に、たて3対横2の比率のデザイン広告(内容自由)を書いて、ファミ道楽編集部"デザイン広告無料掲載係"まで送ること。あと過去にこのコーナーに掲載された人は、その後、お店の調子がどのようになったか報告するように。たとえば、お客さんがぐーんとふえたとか、ファミ通を持ってくる人がやけに多くなったとか、全然効果ないやとかね。楽しい広告と楽しい報告を待ってるぜ!!

はがきのあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミ道楽編集部
○○××係

ファミ通町内会

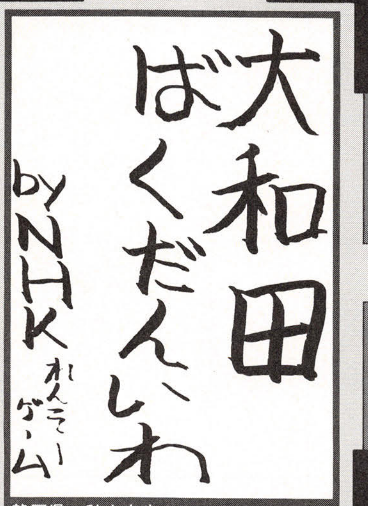
新装開店で、いちから出直す決意も固く

夏、お習字の夏なのだ

Give me! Oh! Shuji

ごらんのとおり、ファミ通町内会は新装開店して、心機一転面白いページを目指してガンバりますのだ。ま、それはさておき、日米牛肉オレンジ交渉。やっといち段落して、ホッとしているお子様方も多いことだと思う。大変だけどガンバレ。

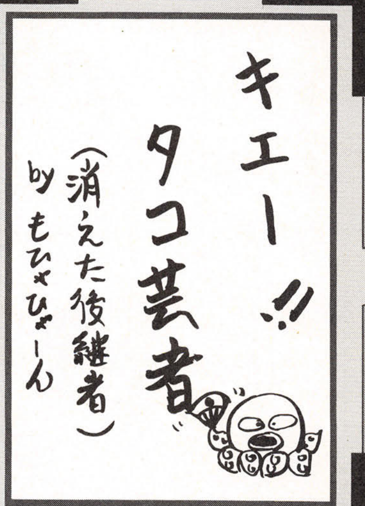
金の鳩賞



静岡県　秋山幸生

おめーでとーござーいまーす。金の鳩賞なのだ。新装開店の第１弾金の鳩賞は、このあまりにもムボーな作品に決定だ。ウソーとか思う人もいるかもしれないけど、やるときゃやるぞっ。

銀の鳩賞



長野県　唐沢洋

おめーでとーござーいまーす。銀の鳩賞なのだ。もちろんお題は、『ファミコン探偵倶楽部』なんだわね。タコ芸者ってシロモノが、実際いるのかどーか知らないけど、やっぱいてほしい。

第1次予選通過作品

ま、なによりの結果をおさめた作品たちなのだ。話は変わるけど、エルニーニョ現象もやっと終了したとゆーことで、ホッとしてるお子様方も多いことだと思う。でも、これからが正念場。ガンバレ。

ナムコ 倉敷 by ケナーリーカー

お題は「ナムコクラシック」。倉敷はファミ通の第二の故郷なのだ(ウソ)。

兵庫県 中山幸二

エックス ロックマン 8000 (X68000) スパーヒレエ

ファミコンの次にくるマシンなのだ。なんたって30万円もするんだもんね。

大阪府 平井貴士

めざせパチプロ! パチョレックくん (ペチョレック) by 古葉った古葉った

アメリカ出身の大洋ホエールズの助っ人外人。右投げ右打ち。外野手。28歳。

北海道 吉田正彦

砂利・ウンコ・ハエ (じゃりんこチエ)

キチャナーイ! ウンコだって。あんまりお下品なお習字はダメだからね。

佐賀県 村川穣二

邪聖剣 目黒サンマー (ネクロマンサー) by すたありん

古典落語の世界ね。知らない人は、日曜お昼の"大正テレビ寄席"を見よう。

石川県 湊谷雅之

カモン? お通じ ガツーリ by 和仁

残念ながらこのコーナーのタイトルは、"ギブミーお習字"に変わってしまった。

大阪府 ん一七番

ファミコン探偵倶楽部 増えた高齢者 BY 小田匡一

高齢化社会の問題については、いつかファミ通でも特集を組んで考えたい。

愛媛県 小田匡一

イーデス ダンジョン (ハンソン) by F.モレシャン

なかなか自分勝手ね。でも、ペンネームがおかしいから許したげる。よん。

香川県 稲田典彦

落選

今回は、なかなかレベルの高い作品が多かったので残念ね。さて、ジャイアンツに新加入の呂明賜。すさまじいパワーに、ホッとしてるお子様方も多いことだろうと思う。デシンセイもガンバってる。

ジェミニ 双子座に水 (寝耳に水) by 毒者 — 埼玉県 加藤史彦

クロード・キアリー (チアリ) — 大阪府 堤敦子

エアフット おすだけ by でてこいサザーンオールスターズ — 埼玉県 宮田哲

ペガサス 水性ペン!! by 中田かたまり!! — 東京都 横尾知哉

おぼれる者はバラモスつかむ by 匿名希望 — 千葉県 白鳥直樹

(坂本龍馬) バカなこと言うな!! by しんや — 和歌山県 本谷真也

空くじじゃん (ギャラクシアン) by スナフキン — 千葉県 匿名希望

DRY もん ちりもつもればマウンテン — 奈良県 おおろい

スライム街 by ペイさんは — 大分県 紀野英章

戦艦大和の宅急便 — 三重県 野田良一

徹マン あと無 (集眠アトム) by ハコてんちょ — 東京都 とくめいね

ねえ伊豆 GO GO! どっちホテル (熱血高校ドッヂボール) by バイバイ — 宮城県 山本哲也

ちんじゃ食う あしたのしょうご (忍者くん阿修羅の章) by そび — 東京都 星野和也

魂斗羅 ふねふね (こんとらふねふね) こんとら ふねふね~ by たらちゃん — 静岡県 新貝哲也

ハイDRY! DRY!! (ハイドライド・スペシャル) by 理屈じゃない — 岩手県 スーパータイソン

今週のもういいで賞

ファミスタ87年 ドバーン

三重県 野田良一

こらこらこら、とつい言いたくもなるお習字だ。強引さにもホドがあるって感じ。15歳という年齢からして、何か不満でもウッセキしているのかもしれないけど、道は開けるよ。

●あて先　ファミ通町内会
"ギブミー！お習字"係

びっくり

私も街のレポーター

というわけで、街角にころがっているヘンなものをレポートしていただくコーナーだ。べつに折り込みチラシばかりじゃなくてもいいよ。とにかく応募してみよう。



福岡県
青木総司

うんにゃー、これはインパクトあるなあー。なんてったって『ドラクエⅢ』のキャラクターが総登場だもんなー。いったい、パチンコと『ドラクエⅢ』とどんな関係があるっていうんだろう……。いやいや、迫力の広告でした。

あて先
ファミ通町内会"私も街のレポーター"係

今週の自慢ばなし

宇宙で一番デッカイ自慢ばなしをしていただくコーナーなのだ。毎週毎週よくもこんなにたくさんの自慢ばなしがとどくのだろうと、不思議でならない。きっと寂しがりやなのね、みなさん。

神奈川県
寺尾幾

わしは、あの**高橋名人**を育てた。

うーん。高橋名人か……いたなあ、そーゆー人。キミがねえ。

千葉県
川嶋淳

ファミコン通信の2周年記念サービス特大号を100億冊買ったけど、読みきれないので、99億9999万9999冊を**めぐまれない人**にあげました。ああいいことした。

確かに、よいココロがけだと思う。でもムダ使いだよね。

三重県
北村哲章

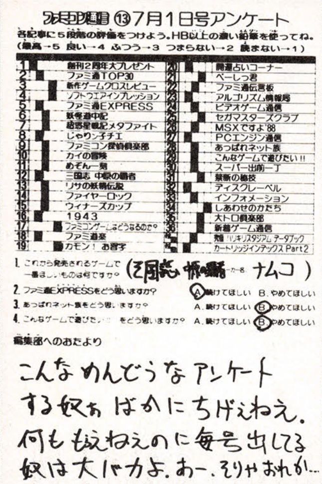
いまぼくの『ドラクエⅢ』は**竹下内閣**に貸してある。

内閣の人たちも、たまには『ドラクエⅢ』とかやるのもいいかも。

●あて先　ファミ通町内会"今週の自慢ばなし"係

今週のアンケートはがき

ファミ通編集部には、毎日たくさんのアンケートはがきが返ってくる。そのなかから、このファミ通町内会が勝手に選び出して紹介してしまおうというコーナーね。おちおち寝てられないのだ。

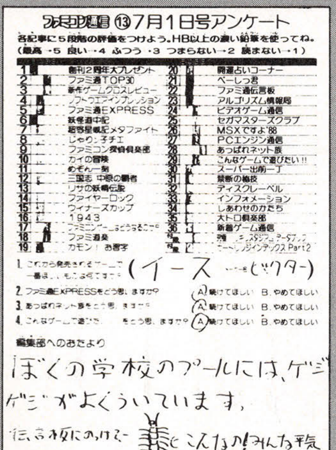


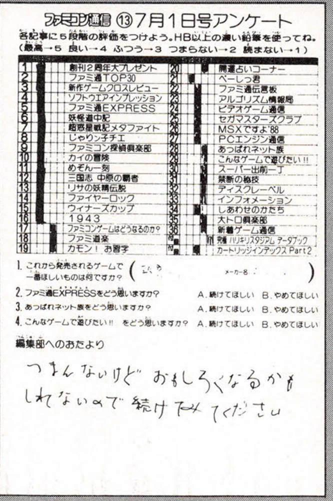
岡山県　高原一郎

世の中なんて不思議なものだ。毎日毎日いっしょうけんめいに努力してもむくわれない人がいる一方で、遊んで暮らしていて宝クジを当てちゃう人もいる。キミにもガバスあげる。

ウワーッ、気持ちワリーでやんのー。プールにはいろんなものが浮いてるけど、やっぱゲジゲジはやだなあ。ま、クサッタシタイが浮いてるよりは、ね。あれはコマるんだ。

岩手県　安藤圭





大阪府　手島唯

こーゆーおたよりがくると、編集部一同、燃えに燃えてしまうのだ。そのうちきっとキミにも「これは面白い！」と言ってもらえるファミ通ができるかもしれない。待っててね。

え!? 江口先生のイラスト載ってたの？　なんてオドロイてる人がいるかもしんない。そーゆー人は、ファミ通第13号と第14号を見よ。なんてオシャレなんだ。やることが粋だねえ。

埼玉県　柴崎賢

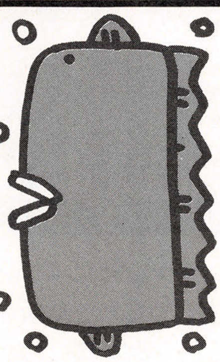


特集

(仮題)私の報告書

けっこう長続きしている"私の報告書"なのだ。だれにでもひとつくらいは、みんなに報告したくなっちゃう出来事ってあるもんなんだよねー。とにかく話してみれば、気持ちも軽くなるって。



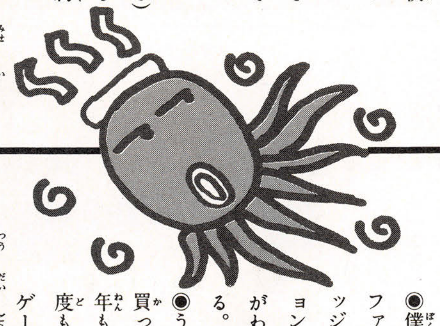


◉このまえ近くの広場で「これあげます」と書いてあるはこがあった。開けてみると、なんとPCエンジンとヒューカードが7枚も入っていた。ぼくが家に持ちかえってやってみると、なんとできてしまった。ぼくはそれを押し入れのおくにしまっている。

(群馬県　ブル中NO)

◉僕が、友人と2人で『ファミスタ'87』を予約してあったお店に行ったときの話です。そのお店に行ったら、なんかヘンなオジサンが『オバQ』のゲームウォッチを手にして、店員さんに「これファミコン**デスク**やろー?」と聞いていた。店員さんは、「あーこれは、ゲームウォッチといって、ファミコンディスクじゃありませんよ」と言っていた。でも、そのオジサンは、けっきょく『オバQ』のゲームウォッチを買い、ニヤニヤしながら立ち去った。

(岐阜県　吉田真澄)



◉僕の友だちのY君はファミ通特製カートリッジステッカーを、キョンシーの**おふだ**がわりにして遊んでいる。(北海道　柏井優希)

◉うちのファミコンは買ってからかれこれ6年もたつ。ちなみに一度もこわれずに、今もゲームをやっています。ファミ通の第9号についていた"コントローラーステッカー"がえらく気に入っていたので、コントローラーにはろうと思ったら、いくらやっても形が合わなかった。よく見ると、ボタンが**四角**だった。

(静岡県　外崎富子)

◉僕の本名は"細川貴史"です。だから歌手の細川たかしが新曲を出すと、自動的にアダナが変わるという**運命**を背負っています。

(愛媛県　細川貴史)

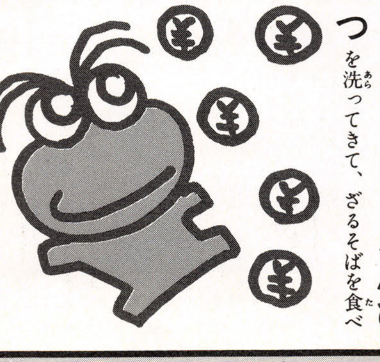
◉友だちから『ドラクエIII』をかりて、その友だちの冒険の書でルイーダの酒場に行ったら、"なみへい"とか"ますお"とか、サザエさんファミリーの名前がいっぱいあった。で、いちおう"たま"をよび出してみたら、ちゃんと**ぬいぐるみ**を着せてあった。

(奈良県　橘ひでき)



◉ぼくの友人Tは、ざるそばを弁当に持ってきた。つゆもコップに入れ、うずらの卵もねぎもわさびも持ってきた。まずこれでみんなに注目されていた。ここまではクスクス笑いだったけど、いざ食べようとしたときに、おハシを忘れたことに気づき、なーんと彼は、**えんぴつ**を洗ってきて、ざるそばを食べ始めたのだ。みんなに注目されて、クラス中が大ばく笑だった。

(大阪府　新保健治)



◉ぼくが、給食の運ぱん車のうしろにしがみついたら、そのまま車は走り出してしまって、結局1キロくらい先の信号でおりて、学校まで歩いて帰ってきました。

(宮城県　ガバスにうえる愛読者)

●あて先　ファミ通町内会　"私の報告書"係



質実剛健▼

◉今週の一句
投稿は金ガバスへの一里塚
——担当

ファミ通町内会 付属芸術大学

第2回ダァー!! うーん2回目ってプレッシャーだよね。デビュー曲がイキナリ『ベストテン』1位とっちゃった新人歌手の心境なのだ。具体的に言うと○○○とかね（わかんないだろーな）。ではプレッシャーに負けずに始まり！

1回目で大当たりをとったつもりの編集者（アレ、伝言板じゃないの?）

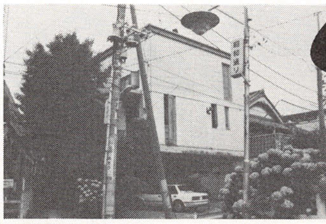
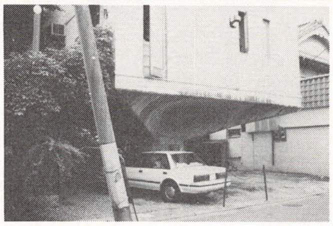
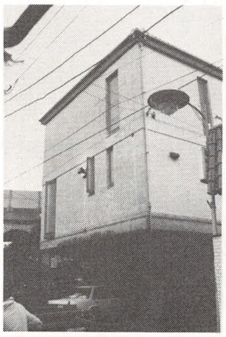
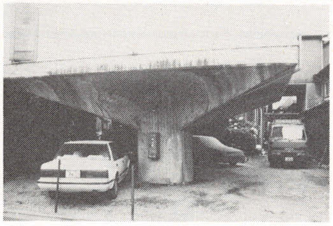
今週の 街の新名所

街のミョーな建物やヘンな風景を追求してやまないコーナーだ。第1回目から強力な物件が登場してきたぞ。注目！

3000ガバス

東京都 パラダイス鉄アレイ

うちの近くの一本足の家の写真を送ります。有名です。ガバスください。

コレはスゴイ！ こーゆー家があるんだねー。なんとなくゲゲゲの鬼太郎の家みたい。命名、ゲゲゲハウス！

今週の イナセな写真

1500ガバス

北海道 和泉兼弘

ぼくのお兄さんの写真をとりました。ふだんは地味であまりイナセではありません。



お兄さんは鼻の穴がタテに長いところがイナセでよろしい。ふだんは地味だそうだが、これを機にイナセ化してほしい。

工場見学の巻 ファミ通芸大（早くも）番外編！

去る6月14日、われらファミ通、ログイン、MSXマガジン合同の工場見学がしめやかに行なわれた。とっても課外学習なカンジのこの見学は、雑誌の印刷工程を肌で知る（！）ために、大日本印刷(株)さんのご好意で実現した特別企画なのだ。秒速10冊くらいのスピードで本がドカドカできてくる様はまさに圧巻だったぞ。印刷ってホントにインクレディブル！ ねっ。

広い広い広～い！ 魚河岸にあらず!!

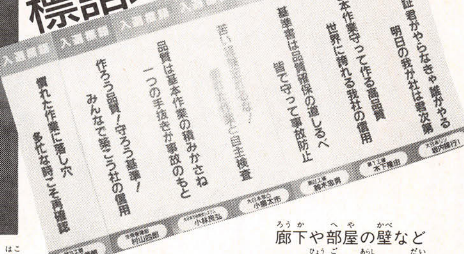


印刷工場ってホントに広い。中には1万人（推定）もの人々が働いていて、1つの都市のようだ。



魚河岸な風景だが、印刷途中の紙などを各部署に運んでいるところなのだ。まだ本にはなっていない。

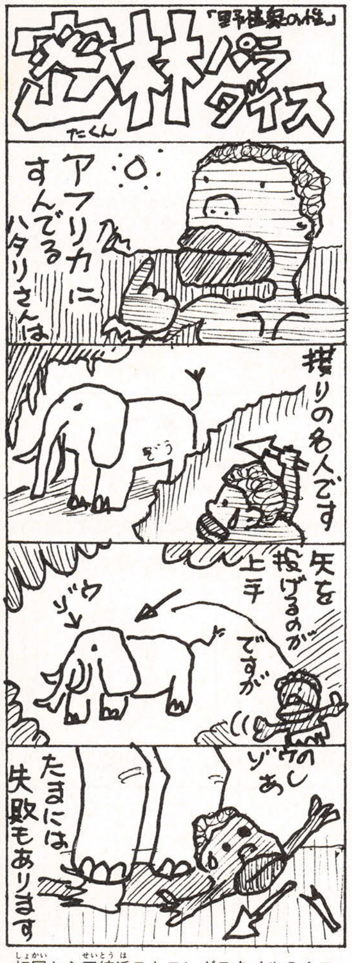
標語地獄なのだ



廊下や部屋の壁などいたるところに標語の嵐！ 大日本印刷（株）の人たちってマジメだなぁ。

今週の アートな4コママンガ様 各2000ガバス

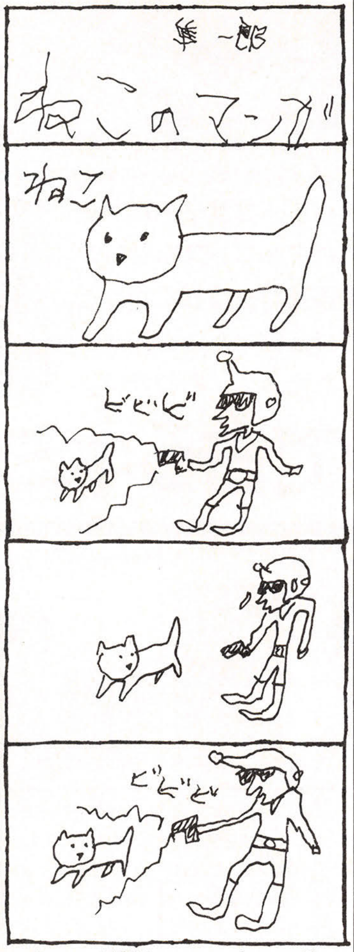
新潟県 梶谷浩司



ぼくのクラスではみんなでマンガを書いて読んでいます。友だちにウケた作品を送ります。

●選評　初回から正統派ストロングスタイルの4コマの登場だ。投稿者は絵もうまいぞ。ところでサブタイトルの"野性象の性"ってなに？　ウケたけど。

山形県 中村 実



ぼくのうちにネコがいるのでネコが好きなのでかきました。もう一人は宇宙人です。

●選評　8歳でこの表現力はスゴイ。間のとり方といいか空間がとってもワビサビしてるのだ。宇宙人もいいぞ。また送ってほしいよーん。

投稿のオキテ！

4コママンガ

全国的に大募集中だ。描き方は下のオキテをよく見て、はがきに黒のサインペンかペンでたのむよ。採用者にはもれなく高ガバスが!!

イナセな写真

自分自身の、あるいは友だちや家族の、イキでイナセな姿を写真に撮って送るコーナーだ。要するに変わったカッコとか変な顔などだ。

エスパーな写真

つい人に自慢したくなる肉体的な特技。両腕が背中にベッタリつくとか、足の指がマムシに反るとか、そういう写真を募集しているっ。

街の新名所

近所にある変わった建物、変な風景を写真に撮って送ろう。いつも見ている風景もよーく見ると変だったりするぞ。観察しよう！

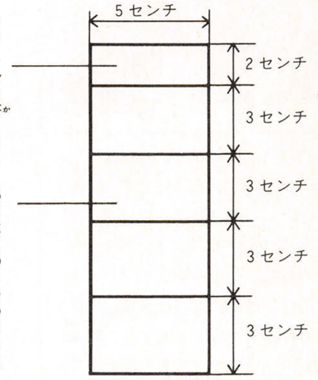
ゲーム音楽のネツ造

ファミコンゲームのBGMに歌詞をつけよう。どのゲームのどの場面の音楽かを忘れずに書いてくれ。鴻上尚史に負けるなっ！

4コママンガのオキテ！

タイトルを書くスペース。名前も忘れずに書いてよ。

あとはこの4つのコマに思う存分キミの若さをぶつけるだけだ。ガンバレ。



大日本印刷は秘密なのであった



工場の中は残念ながら撮影禁止。新しいテクノロジーがいっぱいだからね。でも迫力だったぜー。

でも社内喫茶店のおねえさんはペコちゃんだった

拡大図





見学を終えて一息ついていると、ペコちゃん型ウェイトレスさんが飲みもののサービス。アリガトー。

●ぬわんでもBEST 10

とりあえずのお題は、一番好きなテレビ番組のタイトル。他のコーナーへの投稿にいっしょに書いてもいい。

●ちょっと色っぽい話

キミの日常に起こった胸キュンな体験を書きつづるコーナーだ。恥ずかしがらずにどんどん投稿するよーに。

●アイドルのネツ造

キミのクラスのかーいー女の子などの写真を送るのだ。写真を撮らせてもらって、ついでに仲よくなっちゃえ。

●好き嫌い自慢

一番嫌いな食べ物の名前と、なぜ嫌いなのかを詳しく詳しーく書いて送ってちょ。嫌いなものってあるよね。

★あて先は ファミ通町内会 "付属芸大"係まで

運勢楽ありゃ苦もあるさ

開運占いコーナー

アルゴマンで決まるあなたの運勢



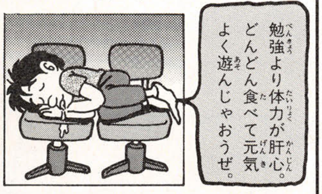
いやあ、元気かい？　もうすぐハッピーなサマーバケーションだぜ。というわけで、今回はアルゴリズムサロンでおなじみのアルゴマンでキミの運勢を占うってわけだ。なにが"というわけ"なのかよくわからないが、とにかく好きなアルゴマンを選んでみてくれたまえ。おねがい。



福田有宵先生

易占をはじめとし、トランプ占いまで非常に幅広いジャンルの占いをこなしてしまう心強い先生だ。キミも疑問があったら福田先生に占ってもらおう!!

好きなアルゴマンで占うキミの1ヵ月（7/15〜8/14）

	アルツ鈴木	怪獣ひでごんす	プロトス田中	ていちゃムカサ
アルゴマン				
全体運	大きな理想を追い求めず、身近な目標にむかえば開運すると出ています。計画を立てて実行することです。思いつきだけの行動は身をほろぼします。また、ものごとに熱中しやすい時期でもあります。なにごとにも限度をわきまえて、やりすぎのないように注意しましょう。対人面ではお互いに言い過ぎたりしないように気をつけていれば問題はありません。	1ヵ月間の見通しは非常に明かるいと出ています。体を使うことより頭を使って行動しよう。読書、趣味の研究、絵を描くことなど、じっくり楽しめる時期です。目的がふたつ出ますが、そのうちひとつは達成することができます。また、ノルマとして課せられていることについても達成できると出ています。異性との出会いがあるのもこの時期です。	順調運です。困っているときに救いの神が現われるでしょう。7月20日から25日にかけてはスムーズに勉強が進みます。塾に通うにもいい時期です。また、いろいろなことに対して明かるく活気が出るときなので、積極的な態度で行動してください。ただ、軽はずみな行動にだけは気をつけましょう。少しの不注意で大きな誤解を招くこともあるのです。	1ヵ月を通して上昇運です。新しいことに手をつけたり、将来のために種まきをするには絶好の時期です。また、母親や友人からいいニュースを聞くこともしばしばあり、大いに期待できる時期となるでしょう。古い友人との再会があるかもしれません。なにをしても運がいい時期なのですが、張り切り過ぎて無理をすると裏目にでることもややあります。
金運	7月中は好調です。8月は大きな出費があるでしょう。革の財布を使うと金運がさらに上昇するでしょう。価値ある品物などを、時間をかけてみつけるときでもあります。また、掃除をすると小遣いを稼げるとも出ています。	使うことより貯めることを考えたほうがいいでしょう。自分の計算ミスで意外な出費をしてしまうとも出ています。おもに買い食いなどにお金を使うでしょう。丸い形の貯金箱でお金を貯めれば浪費の心配はなくなるとも出ています。	必要なことに使うお金なら手に入れることができます。欲しいものがあるなら、8月5日以降に親にしつこく頼み込みましょう。ねばれば勝ちです。また、家の手入れや道具の手入れをすると思わぬ収入があるとも出ています。	小銭には不自由しませんが、まとまったお金となると弱いときです。お札をなくしたりしやすいので注意。また、あてがはずれることもありますのでお小遣いは前金でガッチリもらいましょう。財布は布製を使うと金運が上がります。
夏休み	夏休み中、計画を立てて勉強をしないとあとで困ると出ています。健康面では飲み過ぎ食べ過ぎに注意。スポーツなどでヒザを痛める可能性もあります。虫歯がある人は早めに治療しないと休みの楽しさが半減してしまうでしょう。	自分のペースで生活すれば、なにごとも順調ですが、目の疲れと痛み、靴ズレなどに注意が必要です。7月中には下痢に注意してください。また、旅行後や水泳後の体の不調は病気の原因となりそうですから用心しましょう。	夏休みに気をつけなければならないのは健康面です。昼間の日ざしからくる貧血、暑さ負けは要注意。また、夜ふかしからくる腹痛、とくに夜食の食べ過ぎや冷たいものの飲み過ぎに注意してください。健康なら自然に開運すると出ています。	遊び過ぎに注意。疲れをためるともらい風邪をひきやすくなります。とくに8月に入ったら健康に注意してください。また、勉強を甘く見て油断しそうですから不得意科目などは手を抜かないように。長電話にも注意が必要です。
幸運のゲーム	限りなく高いところへ登るゲームが大吉。ジャンプするものならなおいいでしょう。イニシャルでいえばKかEとなります。	イニシャルはM、もしくはT。地下迷宮が出てくるRPGが幸運を呼びます。火山の要素があればなおいいでしょう。	今遊んでいるものがいいでしょう。また、新しく買うならイニシャルがRもしくはHのものを選ぶのが吉となります。	魚釣りのゲームが大吉です。また、集団で前進するゲームも吉です。イニシャルで選ぶならSかNがいいでしょう。

読者の質問を占っちゃうよ

ぼくは学校から帰るとへんなことを考えてしまいます。どうしたら直るかをぜひ占ってください。（新潟県　酒井久男）

キミはよく気がつき、とてもデリケートな心の持ち主です。そのため、ものごとにこだわり、やや考えすぎのところがあるのです。へんなこと、というのは友人と話をして理解できないことですね。あまり深く考えることはないのです。どうしても気になるのでしたら、わかるまで友人と話し合うといいでしょう。

——私の心なんかバリケードなので、ものごとが気にならなくてしようがないぞ！

シールのコレクションをしていますが、なかなかいいのが集まりません。どうしたらいいでしょう？（高知県　谷口峰子）

あなたは平均よりも運が強いと出ています。シールを買うときに気楽に買わないで、強く念じながら買ってください。買う方角は家からみて東南か西。8月10日過ぎは南の方角で買うといいでしょう。ちなみに、あなたのラッキーナンバーは1と6です。

——シールのかわりにサロンパスなどを集めてもおもしろいぞ（うそ™）。

フーセンガムでフーセンが作れません。練習したほうがいいですか？

（神奈川県　大串嵩利）

作れれば楽しいことが増えると出ています。気楽に練習してください。ただ、練習量が少ないと4ヵ月位かかってしまいます。

——あんまり練習すると人間ポンプになっちゃうかもしれないよ。えっ、なるわけない!?

会話が下手で、人と話をしてもあまり楽しくありません。どーすればいいのでしょうか、でへへへ。（青森県　ドラクエ4）

あなたはもともと社交性がある人ですので、心配はいりません。気を使いすぎて話をする前に考え込んでしまうクセがあるようです。言いたいことをハッキリと言う練習をしましょう。

——少々早口ぎみだとも出ていたから、これもなおしたほうがいいね。

ある占いで出たことなんですが、僕は40年以内に白血病にかかるというのです。これは本当でしょうか？　キズついてもいいからハッキリ答えてください。お願いします。

（長野県　匿名）

易によれば白血病などにはかからないと出ています。心配無用です。あなたが大人になって注意すべき病気は風邪や気管支炎。それから関節の痛みやぎっくり腰などでしょう。生活に支障をきたすような病気にはならないと出ていますので安心してください。

——安心して徹夜でファミコンなんかすると、編集者になっちゃうぞ。

PCエンジンが欲しいんですが、お金がありません。お金を使わずにPCエンジンを手に入れる方法を占ってください。

（大阪府　たれめのくりっ子）

キミは交際費をたくさん使うタイプなので、自力で買うのは難しいでしょう。対策としては、まずPCエンジンが欲しいということを父親にアピールしてください。そして、父親に借金を申し込むことです。借用書を書けば10月ごろまでには買えると出ています。

——借用書はあまりいいもんじゃないよ。ホントだよ。ウソじゃないよ、ほんとなんだよ。

ファミ通町内会のコーナーで、はがきがいちばん載りやすいのは次のうちどのコーナーでしょうか？　①ギブミー！　お習字　②私の報告書　③開運占い　④レターズ伝言板

（奈良県　足の目トロマペン）

人によって載りやすいコーナーは違いますが、あなたの場合は③④が比較的載りやすいでしょう。とくに④のレターズ伝言板は写真を一緒に送ったりギャグを盛り込んだりすればなおいいでしょう。

——どうも、新コーナー〝ファミ通付属芸大〟担当のBB鈴木です。嫌いな食べ物はナスです。色が他の食べ物にうつっちゃったりしてイヤですね。グレープジュースは好きですが、色がナスに似ていてイヤですね。そんなわけで、付属芸大にもおたよりくださいネ。（BB鈴木談）

ナムコのファミコン版「妖怪道中記」を買おうと思いますが、買って正解かどうか占ってください。（東京都　佐藤　経）

このゲームは、キミが持っていないタイプのゲームですので、キミにとって楽しめるゲームとなるでしょう。ぜひ買いましょう。

——プレイして秘技を見つけたら送ってよね。お願いだから。たのむよ、ね、ね、ね。

ハムスターを買いました。聞くところによるとハムスターはとても弱い動物で3年しか生きないそーです。長生きする名前を占ってください。（東京都　大谷小波）

〝大〟という字がつく名前がいいでしょう。あなたの好きなマンガのキャラクターで〝大〟という字がついているならその名をハムスターにつけるのもいいでしょう。

——大文字焼ちゃんとかどう？　だめ!?　じゃ、大魔神ちゃんは？　だめですか。それじゃあ、大戦略Ⅱちゃんとかどうかなぁ、いいとおもうんだけどなぁ、これ。やっぱだめかぁ。

うちのネコが行方不明です。名前はアイラでオスのトラネコです。どこにいるのでしょうか？（東京都　石指由美子）

ネコがいなくなった原因は、ネコの気まぐれだと出ています。仲間と遊んでいるうちにあなたの家から離れてしまったのです。今は別の飼い主のところで元気にしています。ネコがみずからもどることは残念ですがありません。5ヵ月以内に見つけられなければあきらめるしかないでしょう。

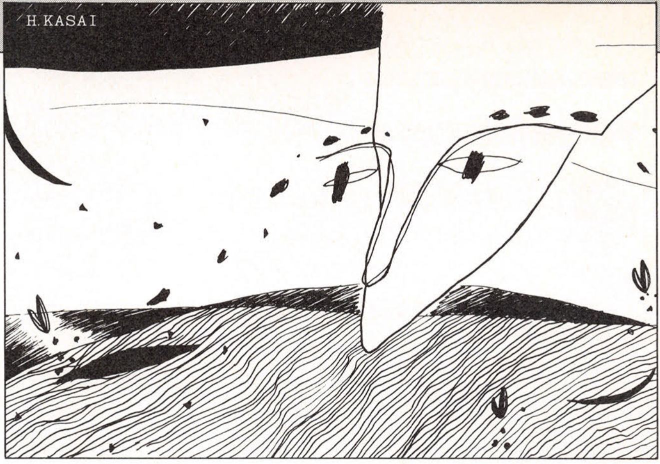
——自由奔放な動物なのだ、ネコは。

そーゆーことだ。質問してちょ!!

読者の皆さん、なにか疑問はありませんか？　はがきに住所、氏名、生年月日、質問を書いて送ってください。はがき1枚で福田先生に疑問を解いてもらえますからすーごくオトクです。

●あて先　ファミ通町内会〝開運占い〟係

伝言板



LETTERS

暑くて暑くて、気分が思いっきり滅入っちゃったから、思いきってコーナーの模様がえをしてみたの。いかが？

ファミ通の"スーパー出前一丁"に出ているアイドルのみんなは、大体が『スーパーマリオ』で遊んでいる。ぼくはマリオがうらやましい。マリオになりたいよおっ。（大阪府　戸村洋行　12歳）

ボクの場合はちょっとちがう。ギュウッと握りしめられたり、激しくたたかれたりされる、岡持ち1号のツインファミコンのコントローラーIがうらやましいっ。アイドルたちの手のひらの汗を、文字通り"体感"できるんだもんね。

あー、コントローラーになりてーよー。

スキンシップの編集者

私は毎晩毎晩、家で目から涙が出るまで『上海』をプレイしている会社員です。（大阪府　北野清孝）

ワタシも、『ボンバーマン』や『エッガーランド』を毎晩毎晩、目から涙が出るほどプレイして、それから原稿を書き始めるので、仕事がつらくてつらくてしかたがない今日このごろなのです。　更生がむずかしそうな編集者

どうして、堕落するのはとっても簡単なのに、立派になるのはとってもむずかしいんでしょうかねえ……。

（福井県　唐突な読者）

この地球には、"重力"というものが働いていますからね。この世界で生きていく限り、上へ登っていくということは、ヒジョーにむずかしいものなのですね……。フウ。

タメイキの編集者

私の母（52歳）は『スーマリ』以来、起きてるときはトイレ以外、ファミコンのコントローラーを手に持っているという生活をしている。

しかし、50本以上のカートリッジを所有しているにもかかわらず、『ドラクエ』をまったく知らない。先日、テレビのニュースで『ドラクエIII』の話を聞き、『ドラクエ』のことを麻雀ソフトだとカンちがいして、「ドラを3つくったら、マンガンはあるね」と言っていた。

（愛知県　闘魂三後　26歳）

ワハハハハ。大笑い。三後サンのお母さんってオモシロイ。日本のお母様方って、いつもオモシロイこと言うよね。

というわけで、今度このコーナーで、お母さん関係の特集をやってみたいと思います。

伝言板担当編集者

ファミリーコンピュータ通信"を"ファミコン通信"と略し、それをさらにまた"ファミ通"と略すファミ通のスタッフは、本当にえらいな、と思う。

（岐阜県　21のPネームを持つ男　13歳）

いやあそんな、テレちゃうなー。そんなこと、フツーのことですよ。　フ通の編集者

よくファミ通で、"実話です"と書かれたはがきがこのコーナーに載っているけど、そうゆうヤツに限ってウソをついている。だからぼくはそんなことは書きません。

ぼくはこの前、歩いて地球を3周しました。すごいでしょう。

（石川県　不動敏彦　13歳）

お一、すげーすげー。とっても感動しちまったから、敏彦に284万億兆4800メガガバス。

大ウソつきの編集者

ぼくは今ごろになって気付いたことがあります。小学校4年のころか

お茶の間オジャマ'88

ぼくの5歳になる弟は、『ファミリースタジアム』のことを"太った野球"と呼んでいます。

（埼玉県　げっちゃん）

2頭身キャラは「ファミスタ」に限りませんね。なかなかスルドイ表現力です。

ぼくの妹は、「ピアニストになる」と父に言ってピアノを買ってもらった。そこでぼくが「ゲーマーになる」と言って新しいゲームのカートリッジを父におねだりしたら、「そうかそうか」とゲンコツをくれました。

どうしてでしょうか？

（栃木県　鈴木靖弘　15歳）

私が鈴木クンのお父さんだとしても、同じようなモノをあげたと思います。災難でしたね。お父さんの理解を期待しましょう。

らいつもアダ名ばかりで、本名で友だちに呼ばれたことがありません。う〜ん、不思議だ。

編集者の人でも、こんな不思議な人はいませんか？　（神奈川県　折手我）

リリリーン。電話だ。「もしもし、柴田さんいますか？」。「エート、柴田柴田……ああ、怪獣のことね、柴田っていうんだ、アイツ」。

水野店長、アルツ鈴木、怪獣ひでごんす、スタパ斉藤、TACO. X。これらの人々の本名は、編集部内でも、まだあまり知られていないようである……。　名簿係の編集者

ぼくの母は、NTTのことを電電公社と言う。それから、西武ライオンズのことを、西鉄ライオンズと言うし、JRのことを国鉄と言う。

そして、おじいちゃんはフレオフィッシュのことを、フレウオシグレシアスと言う。　（兵庫県　橋本竜郎　11歳）

NTTが電電公社っつーのは、まぁちょっとわからないでもないが、西武ライオンズが西鉄ライオンズってのはねえ。だったら、ヤクルトは国鉄スワローズだろーか。じゃ、阪神タイガースは大阪タイガースか？

なるほど。そんで竜郎クンが、フィレオフィッシュをフレオフィッシュ、フリオ・イグレシアスのことをフレウオシグレシアスと言ってるワケだね。　揚げ足ハンター

今号のスペシャル！　入間の御曹司、スタパ斉藤に訊け！

編集部の中に、埼玉県出身の方はいますか。〝ダサイタマ〟とか言われ、郷里をバカにされてくやしい。東京の人ゴミなんかにくらべれば、生活も楽しいわい。

もし埼玉出身の方がいたら、応援してください。　（埼玉県　ダサイタマ）

住むところとして考えたバヤイ、埼玉はそれほど悪くないところと思う。もしも東京に通勤や通学をすることになっても、都心へならば交通はベンリベンリ。「これから我が家を建てよう」って人も、東京には絶対ムリだけど、埼玉になら、可能性はグーンと広がっちゃうもんね。

ウチの編集部にも、埼玉に住んでいるヤツはけっこうおります。ちょっと話を聞いてみよっか。

PCエンジン通信でおなじみのヒゲの巨体、スタパ斉藤の実家は、埼玉で薬局を営んでいるのであった。

編集者A（以下、A）　ねえねえ、スタパ。こんなおたよりが届いてるんだけど、なんか答えてあげてよ。

スタパ斉藤（以下、ス）　ボクの太い腕をスニーカーにつっこみ、「これがフツーの人の足だ！」って有沢サンに見せたらウケましたよ。

A　そんなこと聞いてないでしょ。

ス　水の入ったコップにストローをさして、タバコのケムリをコポコポして「塩酸ッ！」って渡辺サンに言ったら笑ってましたよ。

A　……だからそうじゃなくてー……。

ス　編集部の電話全部に、受話機をさかさまにして置いといたら「まあ、ワンちゃんみたいでカワイイわ」って石井さんにも好評でしたよ。

A　いーかげんにしてくれよ。オレぁ、埼玉について話がききてぇんだ。

ス　あまり考えたことないですね。

A　ホォ、気にしてないと。

ス　埼玉を「やーい、ダサイタマ！」なんてバカにするヤツに限って、東京以外の出身の人が多いんですよね。ま、親子三代東京人なんて珍しいワケだし、こんなことでメクジラたてるのはバカバカしいですよ。人間、もっとおおらかに生きたいモンですな。

A　けっこう気にしてんじゃないの？

ス　なんとなく気にしたころもありました、10代のころは。今はなーんとも思ってない。こーゆーことは、気にした人の負けですよね。それよりもね、ボクの顔をコピーして、「モルワイデ図法ッ！」って森下サンに……。

A　わかったわかった。

ファミ通町内会へのおたよりは……

■ギブミー！　お習字
言わずと知れた、町内会の看板コーナー。ナマハンカな作品では予選落ちの事態はまぬがれない。

■街のレポーター
日本全国、津々浦々。笑いを探すファミ通町内会の特派員たちが激増することを願ってやまない。

■（仮題）私の報告書
〝街のレポーター〟が絵や写真で報告するのに対し、こちらはおたよりでキミの周りの事件をレポート。

■神さまお願い
全痴全膿の神さまは今日も行く。「気が合いそう」ってキミは、気軽におたより出してみてねん。

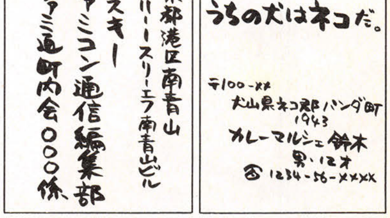
■はずかしい通知表&答案大公開
女性のミニスカートの例を見るまでもなく、「はずかしい」と言いながら露出するのはキモチイイ。

■開運占いコーナー
開運、開運！　ひとりでグヂュグヂュ悩むよりも、福田先生に占ってもらったほーがスッキリするぜ。

■付属芸術大学
まだ新設されたばかりの大学であるが、学生たちのエネルギーには目を見張るものがある、と思う。

■LETTERS　伝言板
日米貿易摩擦が深刻化してきたことと、伝言板のコーナーが模様がえをしたこととは無関係ですよ。

はがきのお手本はこれだっ



お・ま・か・せ

アルゴリズム情報局

野球ゲームブームは、ファミコンだけじゃなく、PCエンジンにまでやってきたらしい。『ワースタ』、そしてこの『パワーリーグ』がそうだ。今回は、その『パワーリーグ』をアルゴってみちゃうわけだぜ！　ジャーン。

今週の目次

PCエンジン情報



担当アルゴマン
ダービー梶原
（アルゴマンNo.20）

もうナイター競馬の季節。今年こそは大井競馬場でビールを飲みながら、馬を見たいと思っています。

今週のテーマ　パワーリーグ

これが新しい野球の常識だぜっ！

今回のテーマはPCエンジンの『パワーリーグ』だっ！　対コンピュータ、対人間戦の必勝テクニックにプラスして、12球団完全選手データ公開もやっちゃうから、心して読むようにね。

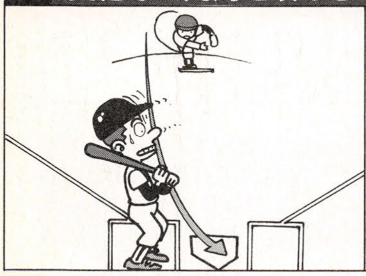
ところで、この『パワーリーグ』、慣れないうちは、野手のいる位置がわからなくてフライが捕れない！　なんて苦情をよく聞くんだよね。でも、画面右下の野手配置図を見ながら守れば、楽に捕球できるようになるのだ。

バッティング面では、ボールの見極めができずに三振することが多いのと、左右への打ち分けがしにくいという2つの難がある。これは打席の後ろに立ち、少しでも長くボールを見る時間をつくることで解消されるはず。左右への打ち分けは、打ちたい方向に方向キーを入れることで、さらにその方向へ打球を飛ばしやすくなるぞ。とにかくにも練習あるのみっ!!

対COM必勝テクニック

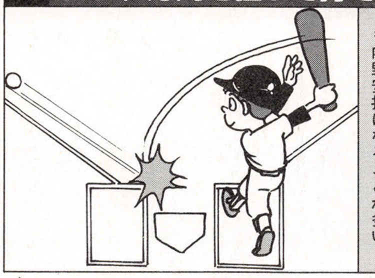
ゲームの基本はひとりプレイだ。対コンピュータ戦で勝てないようじゃ、人とやったってやっぱり勝てやしないぞっ！　練習だ。

変化球で内角を攻める



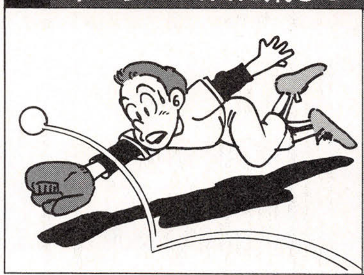
打者の頭を狙って変化球を投げると、打者はよけながらバットを振る。三振がとりやすいぞ。

レフト方向を狙って打て!!



野手の返球がトロイので、レフト方向に飛んだ打球は、悪くても内野安打になることが多い。

イージーゴロに飛びつくな

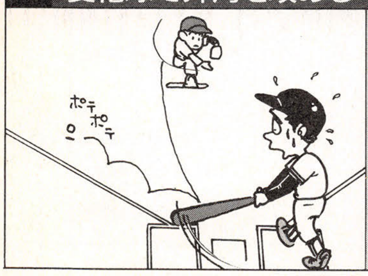


抜けそうな打球はⅠボタンで飛びついて取れ!!　でも簡単な打球のときはやらない方がいい。

対MAN必勝テクニック

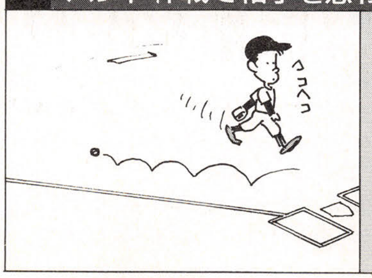
対人間の試合は点が取りにくい傾向がある。少ないチャンスをものにできるテクニックをみがくことが必要だ。練習せよ！

変化球で外角を攻める



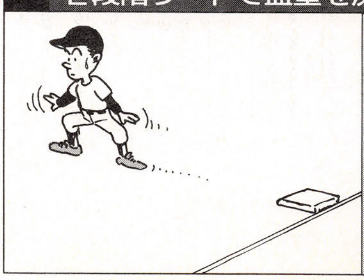
方向キーの上を押しながら外角に変化球を投げると、ボテボテの投ゴロになることが多い。

バント作戦で相手を惑わす



右打者のときに三塁へバントすると、投手がオート守備になるので、内野安打になりやすい。

2段階リードで盗塁を決める



ギリギリまでリードしておき、投手が投げてから走れば、送球が遅いのでまずセーフになる。

うわさのゲームチャンネル

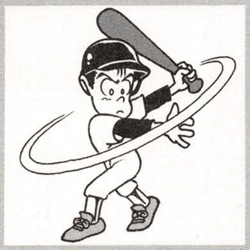
ビデオゲームの『ギャラクシーフォースⅡ』が2タイプあるというウワサを耳にしたんですが、どうなんでしょう？　（千葉県　渡辺和之）　そういう情報が入ってくるけど、まだハッキリしてないのだ。

G-JANS

■チーム打率 .281 ■チーム走力 9.8
■チーム本塁打159 ■チーム防御率3.06

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	クワチャ	.204	3	右上	11	12	15	117	2.17	120	148	3	1	1
	ガーリー	.000	0	右上	10	7	16	100	0.00	120	150	3	0	2
	マッキイ	.133	0	右上	10	8	16	88	3.40	100	153	2	0	2
	カトリン	.295	0	右下	10	15	13	114	1.90	80	139	3	1	0
	ツミ	.000	0	左横	8	10	12	110	3.35	30	140	1	2	0
二軍	カトハツ	.208	0	右上	8	9	12	101	3.03	100	138	2	0	1
	イジモト	.136	2	右上	10	14	13	115	3.67	110	138	1	3	1
	ミミヅノ	.147	1	右上	10	9	14	107	2.61	70	145	3	0	2
	ビロタ	.168	0	右上	9	8	13	90	1.76	90	145	3	1	0
	オカモヒ	.201	0	右上	9	8	12	90	4.01	60	140	3	1	0

	なまえ	打率	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	ミソタン	.242	14	右	11	15	15	137
	コウヤ	.293	5	右	14	6	11	143
	クラマティ	.301	29	左	7	4	6	159
	パパラ	.308	35	右	9	13	14	169
	キチムラ	.323	31	左	13	12	5	148
	キネヅカ	.334	8	左	11	16	10	148
	マカハタ	.322	7	右	10	14	12	146
	ヤマクリ	.274	23	右	6	15	12	153
代打	コマタン	.288	16	左	8	9	11	148
	モカザキ	.248	1	左	6	13	13	127
	ハワイ	.212	0	両	9	13	12	127
	アマリタ	.183	3	右	5	9	4	129
二軍	マカタミア	.305	3	両	14	14	12	133
	トウモト	.278	0	右	12	5	14	138
	イッシー	.242	2	右	12	11	10	133



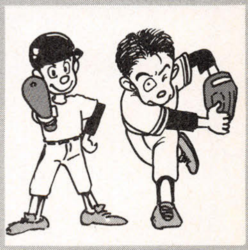
バッティング面はまったく問題がないのだが……投手に軸がいないのはつらい。クワチャとガーリーで3点以内に抑えて、後は打線に頼ろう。

DRAMS

■チーム打率 .265 ■チーム走力 10.8
■チーム本塁打168 ■チーム防御率3.64

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	コマッタ	.234	0	右上	7	9	15	119	2.74	120	150	3	2	1
	スギノコ	.081	0	左上	10	13	13	91	4.33	100	140	1	2	1
	コントウ	.106	0	左上	9	14	16	88	4.45	110	150	0	3	0
	ススタカ	.147	0	右上	6	15	12	92	4.50	110	140	2	1	1
	カックン	.177	0	右上	8	11	15	114	1.56	50	148	3	2	2
二軍	ボノ	.000	0	右上	9	13	13	111	3.86	100	140	2	1	1
	モネヤン	.084	0	左上	10	11	13	82	2.40	90	140	3	2	0
	カハハダ	.234	0	右上	7	13	15	115	2.76	100	140	2	1	2
	ミシャシタ	177	0	右上	11	14	15	97	3.02	100	149	2	3	0
	エモン	.000	0	左上	10	13	14	90	4.08	60	140	1	2	2

	なまえ	打率	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	ピコノ	.255	12	右	9	13	14	145
	ハテナミ	.234	1	左	14	16	14	148
	ケリー	.318	25	左	8	10	11	165
	ヘチアイ	.332	30	右	7	12	11	168
	ウド	.272	32	右	12	10	14	155
	マカオ	.292	17	右	15	14	16	159
	マタカワ	.254	17	左	12	14	15	147
	オミャー	.287	3	右	11	12	11	130
代打	トユタン	.316	2	右	10	6	10	148
	ミニムリ	.288	12	右	10	12	10	144
	ダイイシ	.206	2	右	6	15	16	124
	コマチサキ	.208	4	右	13	11	12	132
二軍	オニムリ	.213	2	右	13	10	14	123
	プジョ	.236	2	左	8	3	12	124
	ヤストンモ	.187	1	右	14	15	12	120



クリンアップがしっかりしているので、点を取るのに苦労しない。投手陣は先発コマッタを7回まで使い、抑えはカックンで完封リレーもできる。

CARK

■チーム打率 .268 ■チーム走力 9.6
■チーム本塁打143 ■チーム防御率3.14

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	ツタベフ	.151	0	右上	9	11	13	100	4.37	120	140	3	2	1
	オオモノ	.289	1	左上	11	9	12	126	2.93	110	140	0	3	2
	ヤワグチ	.101	0	左上	6	12	14	90	2.95	120	142	2	2	2
	カバマタ	.139	0	右上	12	13	13	91	2.42	70	148	2	0	2
	スタ	.092	0	右上	10	12	15	84	1.64	40	152	3	0	2
二軍	カニャイシ	.108	0	右上	6	14	14	102	2.54	100	141	2	0	3
	シラタキ	.168	0	右上	11	14	16	95	3.69	100	140	2	0	1
	ナカトメ	.119	0	右上	11	15	14	88	3.38	100	152	2	2	1
	キオガワ	.000	0	左横	9	13	12	90	2.13	30	138	1	3	0
	キトロウ	.270	0	右上	8	10	12	90	3.56	70	140	3	0	2

	なまえ	打率	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	アマタキ	.295	13	両	15	15	14	143
	ショータン	.334	1	両	15	15	11	141
	ヨチヒコ	.282	12	両	16	11	13	141
	コバヤン	.287	25	左	11	11	12	155
	タンス	.219	40	左	6	15	14	160
	ナガシメ	.289	16	左	13	14	15	148
	ジーソン	.318	7	右	7	12	11	152
	ダッカワ	.257	9	右	6	12	15	133
代打	カタホカ	.319	6	右	6	6	10	164
	ヨサナイ	.230	2	左	9	10	11	124
	オガン	.265	2	右	12	15	15	134
	ヒマイチ	.000	0	右	16	4	4	120
二軍	ヤマヌカ	.297	1	左	7	14	14	136
	ニチタ	.273	2	左	6	6	11	140
	サイユウ	.134	1	右	8	8	9	135



ダッカワをカタホカに替えると、切れ目のない打線ができる。得点力はなかなかのもの。投手は抑えにスタを起用。逃げきりパターンで決まり!!

STRAWS

■チーム打率 .260 ■チーム走力 11.5
■チーム本塁打159 ■チーム防御率4.51

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	ビバナ	.130	0	右上	6	14	12	89	3.96	110	138	3	1	0
	タカモク	.089	0	右上	9	12	15	88	4.02	100	145	2	2	1
	ヒトウ	.086	0	右上	8	14	14	83	4.27	110	143	2	3	1
	カシマア	.000	0	左横	7	13	12	90	4.01	90	134	2	2	1
	カイ	.126	0	右上	9	10	12	89	6.49	100	143	2	1	1
二軍	アラビ	.201	0	右上	9	15	13	100	5.07	110	140	2	0	1
	ミシボカ	.000	0	右上	8	11	12	90	3.75	60	146	3	0	1
	ニシビ	.000	0	右上	9	9	13	95	3.95	50	145	2	2	0
	ミハボト	.131	0	右下	8	13	12	90	4.52	60	138	2	1	2
	ナカヤン	.000	0	右上	9	11	11	90	3.42	40	142	3	1	0

	なまえ	打率	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	カライ	.302	10	左	8	15	14	147
	イケヤン	.251	14	右	10	14	14	142
	スギウリ	.305	25	左	7	10	11	164
	デチンセ	.251	2	右	7	15	14	159
	ピロサワ	.285	20	右	10	11	12	150
	テーパー	.247	1	右	13	13	14	149
	ハエガシ	.281	10	右	6	6	13	140
	チブイ	.199	7	右	14	14	12	121
代打	ネクライ	.259	0	右	10	9	11	130
	カスヒゲ	.274	0	右	11	7	15	144
	アカマツ	.378	4	左	7	13	7	169
	スーミン	.218	6	右	6	12	13	131
二軍	ハタボウ	.207	0	左	14	6	12	140
	オガワン	.241	12	右	9	6	13	145
	アモシマ	.148	2	右	12	9	10	120



得点はクリンアップの一発に期待。アカマツを入れて、打線の活性化をはかるのも手だ。投手陣はヒトウに頼るしかないかなぁ……。

うわさのゲームチャンネル

ビデオゲームの『麻雀クリニック』のラウンドセレクトだ。ポンを押してからスタートすると2面から。同様にチーが3面、カンが4面、ロンが5面から始まるようになっている。これはラッキーじゃん。

WHOLES（ホールズ）

■チーム打率 .259 ■チーム走力 11.5
■チーム本塁打113 ■チーム防御率4.26

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	メンドウ	.105	0	右上	6	15	14	95	2.88	130	143	2	2	3
	ニフラ	.149	0	左上	8	8	15	101	4.26	110	140	1	1	2
	ユケバタ	.291	0	右上	9	8	13	100	4.58	100	139	3	1	2
	マツトモ	.159	0	右上	6	14	14	94	4.86	110	140	2	2	0
	サイトン	.101	0	右上	8	10	14	85	2.17	40	143	3	2	2
二軍	ナカヤミ	.030	0	右上	9	9	13	90	5.17	80	147	3	2	0
	アエガワ	.175	0	右上	10	11	11	96	3.96	100	142	3	0	2
	タイモン	.072	0	右上	9	9	14	90	3.70	90	140	2	1	1
	ノミイラ	.000	0	左上	12	10	13	110	0.00	80	147	3	0	0
	ニガイイ	.000	0	左横	8	10	10	90	5.88	30	130	2	3	0

	なまえ	打率	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	ユタカン	.292	13	左	15	16	15	144
	チョウス	.305	1	右	13	15	14	134
	ヤスキ	.292	10	両	10	14	14	139
	ピョンセ	.324	36	右	14	12	14	166
	パチョ	.327	1	右	13	13	11	148
	オウノン	.232	6	右	13	9	13	145
	タコハッシ	.238	3	両	15	11	13	123
	ワカメ	.302	5	右	7	16	16	142
代打	キャタヒラ	.299	14	右	6	15	11	155
	カートン	.269	2	両	14	12	15	131
	ムラヨカ	.144	2	両	14	11	9	144
	ホリハ	.267	4	右	8	11	6	139
二軍	タワシロ	.246	6	右	7	6	10	136
	ウエノイケ	.269	0	右	9	7	10	134
	ヤマママシタ	.187	4	右	8	13	13	138



機動力はピカー。内野安打と盗塁で、あっという間に大量点へもっていける。投手陣はメンドウ以外は不安だらけ。完投するつもりで投げよう。

TYRES（タイヤーズ）

■チーム打率 .242 ■チーム走力 9.5
■チーム本塁打140 ■チーム防御率4.36

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	キーボ	.138	0	右上	6	9	14	102	3.80	120	145	2	1	3
	ナンダー	.105	1	左上	9	10	13	95	3.93	110	140	0	2	2
	ユケタ	.244	0	右上	9	14	12	110	6.10	100	140	2	2	1
	ナカニン	.168	0	右上	10	13	12	95	3.91	60	140	2	1	2
	オミコシ	.000	0	右下	10	15	13	90	3.00	90	138	2	1	0
二軍	ナノダ	.000	0	右上	8	15	12	105	0.00	100	138	2	2	0
	イナマタ	.000	0	左上	10	14	13	90	2.94	110	138	0	3	2
	トトヤマ	.201	0	左上	9	10	13	100	4.48	100	140	0	3	2
	ヤマモチ	.000	0	左上	8	10	13	90	4.31	50	137	1	1	3
	クドン	.223	0	右上	8	14	11	103	4.33	70	135	3	2	0

	なまえ	打率	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	コマリ	.271	6	右	13	9	10	139
	ピラタ	.262	4	右	8	16	15	137
	ポカダ	.256	15	右	10	14	12	149
	ダース	.321	38	左	7	15	12	179
	コケフ	.228	13	左	8	12	13	157
	アユミ	.271	24	右	12	15	15	151
	オウニョ	.233	1	両	12	10	14	132
	キートン	.239	7	右	6	14	12	133
代打	キタムリ	.249	9	右	15	16	16	139
	サニョ	.241	11	右	7	7	10	143
	パオ	.222	7	左	6	13	14	149
	カシワモチ	.177	2	右	12	11	12	140
二軍	ワッダー	.246	2	両	13	12	13	138
	ヒマダ	.200	5	右	6	7	15	127
	ヤギョ	.176	3	右	7	6	13	120



このチームは投げても打っても苦労するだろう。3、4番のホームランに唯一の望みをかけて、期待できない投手陣で5点以内に抑えるしかない。

LITONS（ライトンズ）

■チーム打率 .249 ■チーム走力 12.0
■チーム本塁打153 ■チーム防御率2.96

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	トンビ	.204	0	右上	8	16	12	95	2.59	110	140	2	3	1
	ウドー	.000	0	左上	9	12	13	95	2.41	120	145	0	3	1
	カブ	.133	0	右上	9	14	16	95	3.02	110	157	3	1	1
	オコタ	.295	0	右上	9	9	14	95	1.64	110	145	1	1	2
	ハタナヘ	.000	0	右上	8	12	16	95	3.07	100	149	1	0	2
二軍	アニヤン	.208	0	右下	8	9	12	95	3.82	100	140	1	1	1
	モルヤマ	.136	0	右上	9	11	14	95	1.69	100	147	2	0	1
	オトヤン	.147	0	右上	8	9	11	95	2.00	50	135	1	1	2
	オダロン	.168	0	左上	8	10	13	95	5.17	50	140	1	2	0
	モリシゲ	.201	0	右上	8	10	12	95	1.57	60	135	3	1	0

	なまえ	打率	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	ヒラヤン	.269	5	両	15	15	14	134
	ツチ	.201	3	右	15	16	15	126
	アキナマ	.263	44	右	16	13	14	163
	キヨマー	.260	30	右	12	12	11	159
	セキゲ	.270	12	右	14	15	15	136
	アベチン	.272	8	左	11	10	12	144
	バークレ	.280	7	左	12	12	13	140
	イチョウ	.248	11	右	14	16	12	134
代打	ヘイケ	.225	0	右	10	14	12	120
	タナビ	.225	8	右	11	11	14	136
	シロヤン	.295	3	左	7	9	5	131
	トマシマ	.221	8	右	14	13	13	133
二軍	オホクホ	.240	4	右	7	9	6	137
	ヨシチク	.266	6	左	12	13	13	133
	カマタリ	.244	3	左	10	12	12	143



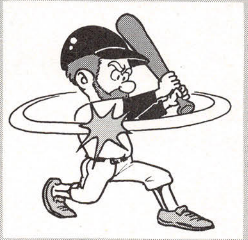
打線は完璧。長打力があって、機動力もある。いつでも点が取れるはずだ。投手陣はトンビだけで完封できるが、危ないときはハタナヘに交代。

BLADES（ブレーズ）

■チーム打率 .272 ■チーム走力 10.3
■チーム本塁打152 ■チーム防御率3.89

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	ヤマサン	.234	0	右下	7	14	13	95	3.72	100	138	2	1	3
	ママオケ	.081	0	右上	9	14	14	95	2.75	120	142	2	1	2
	モシノ	.106	0	左上	8	12	15	95	3.87	120	140	0	3	2
	コウソー	.147	0	右上	8	13	12	95	2.51	30	138	2	1	1
	パラダ	.177	0	右上	9	13	13	95	3.95	100	140	2	1	1
二軍	サチョウ	.000	0	右上	8	12	13	95	4.70	110	141	2	2	2
	ウマイ	.084	0	右上	7	13	12	95	4.69	100	137	3	3	0
	ブルミス	.234	0	左上	8	11	13	95	5.05	40	138	2	2	0
	ヘキクチ	.177	0	右上	8	14	13	95	1.26	100	140	2	3	0
	コウシ	.000	0	左上	8	10	12	95	4.86	60	140	0	2	2

	なまえ	打率	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	フックラ	.264	9	右	15	16	12	135
	プクマタ	.288	6	左	14	14	14	143
	ブルマー	.332	41	右	6	15	12	174
	イシミン	.318	35	右	9	9	10	166
	マツナゴ	.291	12	両	13	15	14	146
	クマモ	.292	12	左	14	15	14	146
	タカバチ	.279	5	右	7	6	14	158
	ブチタ	.273	3	右	7	12	9	125
代打	ユーミン	.247	6	右	10	12	11	129
	ウィリー	.242	14	左	14	13	12	135
	スジタ	.236	10	右	6	14	10	135
	ヤマポリ	.187	4	右	7	16	16	125
二軍	モポニヒ	.243	3	右	14	12	14	125
	プチイ	.282	3	左	7	10	11	141
	ヤマポチ	.072	1	右	11	11	13	120



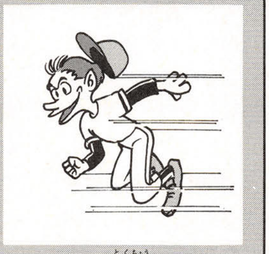
クリンアップの長打力で、試合を優位に進められるぞ。しかしその反面、投手陣に問題は多い。気をつけないと大量失点で大負けするかも⁉

FIBERS（ファイバーズ）

■チーム打率 259 ■チーム走力 10.8
■チーム本塁打128 ■チーム防御率3.96

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	ニシバキ	.151	0	右上	9	11	14	95	2.89	120	139	3	0	1
	サットー	.289	0	右下	9	14	15	95	4.51	90	145	2	1	2
	コウニョ	.101	0	左上	8	11	13	95	3.29	110	138	1	3	3
	シババ	.139	0	右上	8	12	12	95	3.40	100	141	2	2	0
	バツウラ	.092	0	右上	9	15	14	95	3.54	60	138	2	2	2
二軍	ツノピー	.108	0	右上	8	10	13	95	5.10	110	145	2	1	3
	ウチュー	.168	0	右上	9	10	13	95	0.00	80	136	3	1	2
	ヒマダ	.119	0	右上	9	9	13	95	0.00	80	136	1	3	1
	マシハ	.000	0	左横	7	14	12	95	3.02	90	135	1	2	0
	サチオ	.270	0	右上	8	15	14	95	4.50	40	143	2	1	2

	なまえ	打率	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	ヒマタマコ	.112	1	左	14	15	16	131
	ジライ	.266	16	両	15	16	13	139
	ムリューワ	.304	36	右	7	13	13	167
	ダイエト	.278	1	右	10	13	12	145
	オカメモチ	.310	10	左	6	15	13	153
	オオヒマ	.270	16	右	7	12	13	152
	プルヤ	.261	16	右	13	15	15	144
	タムリ	.276	13	右	13	12	15	139
代打	タナピー	.204	10	右	10	5	14	128
	ニムリ	.222	3	右	12	7	11	121
	パヤカワ	.279	3	左	10	11	15	139
	イヤラシ	.280	3	右	12	12	12	148
二軍	ツルエ	.215	4	左	9	7	11	129
	タカチロ	.198	3	右	11	15	15	120
	ホイカワ	.268	2	右	13	12	14	140



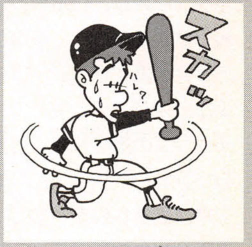
これといって特徴のないチーム。コツコツとヒットを積み重ねていくしかない。ニシバキさえ頑張ってくれれば、勝利の道は必ず開かれるはず。

HOPES（ホープス）

■チーム打率 .261 ■チーム走力 10.7
■チーム本塁打132 ■チーム防御率3.86

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	フジモチ	.130	0	右上	8	10	13	95	3.15	125	142	3	1	3
	ヤマカズ	.089	0	右上	9	13	14	95	3.22	110	140	3	2	1
	ヤマタカ	.086	0	右上	8	11	12	95	4.19	115	140	1	1	2
	カロウ	.000	0	右上	10	12	15	95	3.23	120	142	2	1	3
	イナウエ	.126	0	右上	9	14	13	95	3.24	40	142	2	3	2
二軍	ニチカワ	.201	0	左上	8	10	13	95	5.59	100	135	1	3	1
	タジマン	.000	0	右上	8	10	12	95	3.99	90	138	2	1	1
	ナカジ	.000	0	左上	8	14	12	95	3.99	60	135	2	2	0
	チカタン	.131	0	左上	8	9	12	95	0.00	70	138	2	1	1
	ヤノピー	.000	0	右上	8	15	10	95	3.43	30	141	2	1	1

	なまえ	打席	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	タタキマコ	.289	12	左	14	13	16	143
	ユガミン	.238	6	右	15	10	11	130
	バナド	.251	8	両	14	14	15	148
	カドタン	.318	32	左	5	6	9	169
	ライパチ	.246	1	両	12	14	15	155
	ママモト	.253	8	左	12	12	15	143
	パカイ	.251	1	左	13	10	14	142
	ヨキダー	.275	10	右	6	13	13	141
代打	コンノ	.313	6	右	9	10	11	139
	ヤマモラ	.255	6	右	10	9	9	131
	オガガ	.200	0	右	14	15	15	112
	ナマダ	.279	3	右	12	12	14	132
二軍	パガワ	.251	12	右	7	11	11	147
	ナガオン	.126	0	右	11	13	12	120
	タカヤンナ	.232	8	右	6	10	7	135



打線はカドタンが打ってくれないとつらい。とにかくカドタンの前に走者をためよう。投手陣はフジモチからヤマカズ、そしてイナウエとつなげ。

ORIVERS（オリバーズ）

■チーム打率 .264 ■チーム走力 11.8
■チーム本塁打104 ■チーム防御率3.67

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	アッソウ	.105	0	右上	10	12	13	95	3.32	130	145	3	2	3
	チョウジ	.149	0	右上	7	11	14	95	4.34	100	145	1	1	3
	ソンナカワ	.291	0	左上	8	11	13	95	3.55	120	140	3	2	0
	ニシマ	.159	0	右下	8	14	13	95	3.20	100	137	3	0	1
	ウシシマ	.101	0	右上	10	15	14	95	1.29	60	142	3	2	3
二軍	ボリイ	.030	0	右横	10	14	12	95	4.52	100	145	3	1	1
	イラベー	.175	0	右上	9	11	15	95	1.64	100	146	3	1	0
	オガン	.072	0	右上	8	11	12	95	3.28	80	144	2	2	0
	イトヤン	.000	0	左上	8	13	12	95	3.86	100	140	1	2	0
	ミキタン	.000	0	右上	8	10	11	95	3.56	100	140	2	1	2

	なまえ	打席	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	ニシムリ	.265	3	両	16	11	14	128
	ボコタ	.282	8	左	15	16	14	141
	パカサワ	.293	12	右	15	15	15	143
	マドロン	.265	1	右	7	10	12	163
	ブルカワ	.223	13	右	15	15	12	145
	タイコウ	.261	9	左	12	12	14	144
	マミカワ	.257	7	左	12	12	12	136
	ハカマデ	.213	4	右	11	12	14	120
代打	ミズカメ	.264	10	右	14	15	14	138
	サチョウ	.230	10	右	14	11	10	137
	サイチョウ	.278	4	右	6	15	15	138
	ヤバモト	.320	7	左	8	13	11	146
二軍	タノクリ	.349	10	右	9	11	11	154
	ソウジ	.253	3	右	12	11	7	133
	モリタン	.151	0	両	11	8	10	120



先頭打者のニシムリの出塁がポイント。とにかく機動力でなんとかするしかない。投手陣は、抑えのウシシマ以外は信用できそうにないな。

BUFFERS（バッファーズ）

■チーム打率 .270 ■チーム走力 10.5
■チーム本塁打135 ■チーム防御率4.22

	なまえ	打率	本塁打	投法	走力	守備力	肩	長打力	防御率	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク
投手	アワニ	.138	0	左上	9	11	15	95	2.88	120	151	1	3	1
	オノチン	.105	0	左上	9	15	15	95	4.07	120	150	1	2	1
	ムロタン	.244	0	左横	7	14	13	95	4.92	100	135	1	1	2
	イシモモ	.168	0	左上	8	15	14	95	3.24	50	149	1	3	2
	スムタモ	.000	0	右上	9	12	11	95	3.90	100	139	2	2	2
二軍	サッサー	.000	0	右横	8	11	12	95	4.82	100	146	3	2	0
	タンニン	.000	0	右上	8	10	11	95	5.59	100	138	3	0	3
	コヤマカ	.201	0	右上	9	12	11	95	4.76	70	138	2	2	0
	ヤマパチ	.000	0	右上	9	13	12	95	3.57	100	150	2	1	1
	カドテツ	.223	0	右上	9	14	12	95	6.18	30	145	3	2	0

	なまえ	打席	本塁打	打席	走力	守備力	肩	長打力
野手	オオイチ	.266	6	右	16	14	14	134
	アラー	.367	14	左	11	16	15	156
	オグリン	.301	25	左	13	7	11	161
	テーピス	.338	17	右	8	12	12	158
	ズツキ	.263	22	右	7	12	14	147
	カニムラ	.244	15	右	11	10	10	135
	ムロカモ	.241	14	右	12	9	14	141
	カマシタ	.218	7	右	10	12	10	126
代打	マッキー	.149	3	右	12	7	13	120
	クリリン	.299	7	左	9	11	7	150
	サットン	.311	2	右	12	14	11	140
	アラブチ	.241	7	左	7	13	13	131
二軍	オシデン	.235	3	右	9	13	13	141
	フキーシン	.198	1	右	11	12	13	120
	ハッパタ	.212	5	右	10	6	11	134



いつでるかわからない長打に頼らなきゃいけないのが悩みの種。1、2番で走りまわるのも手だね。投手陣はアワニに最後まで投げてもらおう。

うわさの ゲーム チャンネル

PCエンジンの『ワールドスタジアム』で、250メートルのホームランが出るって聞いたんですが、本当ですか？（大阪府　西岡真一郎）210メートルくらいまでは確認できたんだけど、そこまでは……。

新生アルゴリズムサロン

どんどん情報を送ってもらっているのだが、今だにアルゴマンが誕生しないっ！ あー、早く10アルゴポイントあつめる強者は現われないのだろうか……？

仮面ライダーBLACK

■ボスの倒し方

①三神官の倒し方

三神官が出てきたら、すぐにスタートボタンを押し、VITAL CHARGEでRCをマンタンにする。ポーズを解除して、すかさずジャンプボタンを押し、Bボタンを連打する。すると必殺ワザが決まって、敵のパワーを半分ぐらい減らすことができる。パワーの減ったビシュムとダロムはパンチの連打で、バラオムはライダーチョップの連続攻撃でカンタンに倒せるぞ！

②ボス(シャドームーン)の倒し方

ボスは現われるとすぐにジャンプをする。降りてきたところにタイミングよくパンチ！ 画面の右か左はじに行かせよう。あとはパンチの連打で、ほぼノーダメージで倒せるぞ。

埼玉県　長谷川裕昭

●これはまあ、わりあい正攻法のやり方だね。でも慣れないうちは、ボスを倒すのもけっこうタイヘンなのでいいでしょう。というわけで1アルゴポイントと300ガバスをあげちゃうぜ。

超惑星戦記メタファイト

■下の敵のかわし方

メタルアタッカー(自機のこと)で、画面の下の方へ飛び降りるときに、下に敵がいて、いきなりドッカーン!! なんてことがあるでしょ。こーゆーときに便利な技(?)があるんですよ。

飛び降りる先が見えない場合、一度スタートボタンを押して、サブ画面にしてしまう。これがポイント。サブ画面からスタートボタンを押して、再びゲーム画面へ戻しちゃう！ するってーと、画面が下の方へ少しだけスクロールするので、見えないところも確認できるってわけさぁー。これを一度覚えると、もう下の方でやられちゃうなんてダサイことなくなるからさ、ぜひいっぺんやってみてちょっ！

岐阜県　塩谷幸治

●メタルアタッカーのアニメーションパターンはスムースでいいよね。この技には関係ないけどさぁー。つーわけでぇ、1アルゴポイントと400ガバスなんかあげちゃおうかなっ！

ファンタシースター

■ダンジョンで有効な技

セガの『ファンタシースター』は、ラスト近くのダンジョンがむちゃくちゃにキツイ。そこでカンタンかつ有効な、ダンジョン突破方法を教えよう。強い敵が出るダンジョンでは、後ろ向きで進むのだ。そして敵が出てきたら逃げまくる。ふつう前向きに進んだ場合、一歩戻されてしまうが、後ろ向きだと一歩進むことになるわけ。この方法だと半固定の敵キャラとも戦わずして先に進めるぞ。

宮崎県　黒木健史

●これはずいぶん古いネタだねえ。でもこの技には気付かなかったな。なかなかスルドイ指摘だったので、おもいきって採用してみた。1アルゴポイントと300ガバスをあげちゃうぜ。

西遊降魔録

■ラーヴァナの倒し方

ステージ3のボスキャラ、ラーヴァナを倒す方法。まず画面右下ぎりぎりのところへ行きます。ラーヴァナが近づいてきたら、その場所を動かずに攻撃し続ければ、カンタンに倒せます。

長野県　佐藤真基

●これで3面は楽勝だね。こいつは強いからな。ファミコン版も出るらしいから、そんときはまたよろしくたのむぜっ！ それではとりあえず1アルゴポイントと600ガバスってとこで。

ダッシュ野郎

■ブタさんの車技

ビデオゲームの『ダッシュ野郎』です。1面の後半にブタさんの乗っている車が出てきます。その手前にあるジャンプ台で、最高速でジャンプすると、その車に乗れて操作できるようになります。この車に乗っていればFUELは減らないし、他のバイクもやっつけられます。

福岡県　藤本博幸

●ジャンプ台の出てくる位置さえ覚えてしまえば、カンタンにできるんだね、これ。敵のバイクを倒しながらズンズン進むのは壮快だしね。1アルゴポイントと300ガバスをあげよう。

ファイナルラップ

■コンピュータカーに変化！

ビデオゲーム版『ファイナルラップ』です。まずレースが始まったら一歩も進まず、ブレーキをふみつづけます。しばらくすると自分の車が緑色に変わり、コンピュータカーになります。コンピュータカーになると、①スピードが速い!! ②コースマップに映らない!! という利点があります。これで優勝はカクジツ!?

大阪府　朝井秀樹

●そこまでして勝ちたいのっ!? と言いたいとこだけど、おもしろいからいいや。でもふたりプレイで相手も同じことをしたら、どうなるんだろ？ 1アルゴポイントと300ガバスだね。

今週の宿題は『じゃりン子チエ』だっ！

キミたちの知っている㊙情報を待ってるぜ！

――アルゴマンシステムへのお誘い――



キミの送った情報が採用されると、そのネタに見合ったアルゴポイントとガバスが与えられる。そして、アルゴポイントが10たまるとキミもアルゴマンになれるのである。アルゴマン認定証も、キチーンと発行されるんだぜっ!!

あて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
お・ま・か・せアルゴリズム情報局係

うわさのゲームチャンネル

ビデオゲームの『チェッカーフラグ』で、大きな戦闘機の影が飛んでいく！ というウワサを聞いたんですが、出てきません。(埼玉県　和田淳一)　出たことはあるんだが、出し方は不明なのであった……。

郵便はがき

料金受取人払

107 24

赤坂局承認

2445

差出有効期間
昭和64年9月
30日まで
郵便切手は
いりません

(受取人)

東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部　行
⑮(7月29日号)

持っているものに○をつけてください	1.ファミコン 2.ディスクシステム 3.ツインファミコン 4.セガ 5.ＰＣエンジン 6.パソコン(　　　)		
いつも買っている雑誌名を書いてください		本誌の購読は	1.毎号買っている 2.ときどき買う 3.初めて買った
ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡		
電話番号	(　　)　－	性別	男・女
フリガナ		会員番号	
お名前			
年齢	歳(昭和　年　月　日生まれ)		

読者が選ぶTOP20　キミの一番好きなファミコンソフトを書こう!

ゲーム名：　メーカー名：

ファミコン通信 ⑮ 7月29日号アンケート

各記事に5段階の評価をつけよう。HB以上の濃い鉛筆を使ってね。
（最高→5　良い→4　ふつう→3　つまらない→2　読まない→1）

	5	4	3	2	1			5	4	3	2	1	
1						ファミ通TOP30	15						アルゴリズム情報局
2						新作ゲームクロスレビュー	16						ビデオゲーム通信
3						ソフトウエアインプレッション	17						PCEngine通信
4						ファミ通 EXPRESS	18						セガマスターズクラブ
5						最新海外ゲーム事情	19						MSXですよ'88
6						イース	20						あっぱれネット族
7						じゃりン子チエ	21						禁断の秘技
8						ベストプレープロ野球	22						ガバスシステム
9						ファイナルラップ	23						インフォメーション
10						水戸黄門2	24						しあわせのかたち
11						カイの冒険	25						大トロ倶楽部
12						マニアックマンション	26						新着ゲーム通信
13						ファミ道楽	付録						完璧 秘技SPECIAL
14						ファミ通町内会	付録						スーパーリアルベースボールデータブック

1. これから発売されるゲームで一番ほしいものは何ですか？　（ゲーム名：　　　　メーカー名：　　　　）

編集部へのおたより



Panasonic
心を満たす先端技術
Human Electronics
ボクのFM音源でゲームがドスンと、おもしろい。
Panasoft
FM Pana Amusement Cartridge
SW-M004
MSX
スロットにこのカートリッジをつなぐとゲームがすごい音で楽しめます。
①FM音源でゲームの音が大迫力。拡張BASICでオリジナル曲もつくれます。
②ゲームのデータセーブもあっという間。電源を切っても、また続きからできます。
③さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。
FMパナアミューズメントカートリッジ
SW-M004 標準価格7,800円 7月発売予定
バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。
アレスタ(コンパイル)
(MSX2/2MROM)
I-A8801
標準価格6,800円
©COMPILE
7月下旬発売予定
サイオブレード(T&Eソフト)
(MSX2/2DD)
TEM-89
©T&E SOFT
8月下旬発売予定
めぞん一刻 完結編
(マイクロキャビン)
(MSX2/2DD)
MIC-M036R
標準価格7,800円
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
8月下旬発売予定
another story of MANHATTAN REQUIEM
KISS OF MURDER
殺意の接吻
(リバーヒルソフト)
(MSX2/2DD)
MXRH-12002
標準価格6,800円
©RIVERHILL SOFT
R-TYPE
(アイレム販売)
(MSX/3MROM)
IM-04
©IREM
8月発売予定
シンセサウルス(BIT²)
(MSX/ROM)
©BIT²
8月発売予定
MSX-MUSIC 対応ソフト
S-RAM 対応ソフト
朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな?
漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。
パナソニック MSX2 パソコン
FS-A1F 標準価格54,800円 ▶グラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部 FCC係まで。MSXはアスキーの商標です。
NEW
FS-A1FM 標準価格84,800円
FS-A1MK2 標準価格29,800円
A1
松下電器産業株式会社



SUPER Black Onyx

君は、このオニキスタワーと呼ばれる迷宮の謎を解き、1,648人目の勇士となって、伝説の宝石ブラックオニキスを見つけだせるか！

- 君の目から見た自然なダンジョンが今迄にない大きさで表示されます。
- それはあたかも自分がダンジョンに入り冒険している気分になります。
- 戦闘シーンでは君が実際にコントローラを使いモンスターを倒していきます。
- リアルなアニメーションと共に緊張感あふれる戦いが最後迄楽しめます。



本格的ダンジョンタイプロールプレイングゲーム

2Mバッテリーバックアップ付ROM　¥5,900

スーパーブラックオニキス

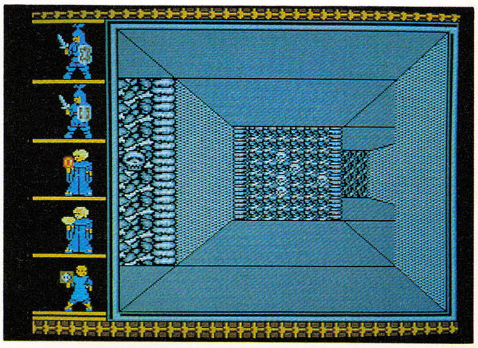
7月14日発売

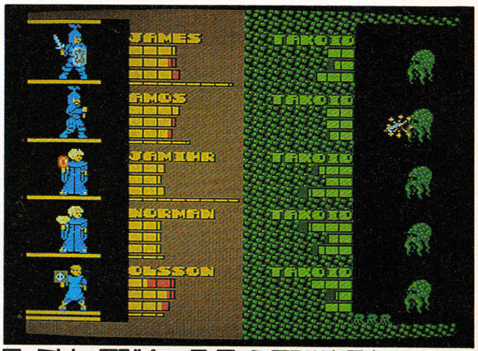
本日7月15日よりコンテスト開始！

さあ、君も勇士となって数々のモンスターと闘いながら、オニキスタワーの謎を解き、伝説の宝石〝ブラックオニキス〟を見つけてくれ！オニキスを見つけると、神秘的なグラフィックと共にパスワードが画面に表示される。それをパッケージの中に入っているコンテストカードに記入してBPSへ送ってくれ！抽選で1500名の勇士に下の豪華賞品をプレゼントしちゃうぞ！がんばってクリアしよう！

コンテスト期間：7月15日〜8月31日（このコンテストは早い者勝ちではありません。夏休み中じっくりプレイできます。）

プレゼント賞品：ブラックオニキス賞……本物のオニキス、終了認定証
HERO賞…………ロゴマーク入り特製キーホルダー
MAGE賞……………イラスト入りテレホンカード
MONK賞…………イラスト＋アイテム表付したじき
ビーピーエス賞……………………特製ステッカー





BPS ビー・ピー・エス　〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3ユニオンビル4F TEL045(931)0151

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

太陽の新聞

発行所　東京書籍株式会社
太陽の新聞編集部　〒113
東京都文京区本駒込6-14-9

古代マヤの遺跡に悪霊復活!?

白鳥調査団の唯一の生存者語る

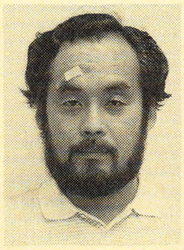
「太陽の神殿」の謎を秘めた財宝の山

白鳥教授の遺児さゆりさんチチェン・イツアーへ

「太陽の鍵」は実在するのか？

【メキシコ　二二日　宮田特派員】

今月十七日、メキシコ古代マヤ遺跡「チチェン・イツアー」を調査中だった、メキシコ大学マヤ遺跡調査団(団長白鳥剛教授 以下6名)が遭難し、ただ一人救助された現地人ガイドのロドリゲス・ラウーラ氏は、二一日現地入りした白鳥教授の長女さゆりさん(十七)と初めて面会、遭難当時の模様をくわしく語った。



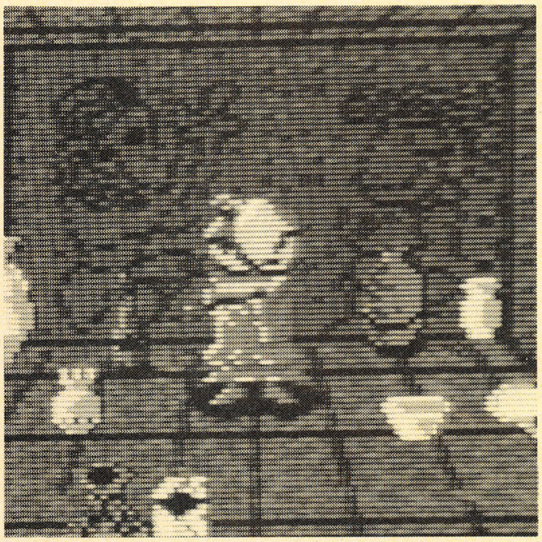
ロドリゲス・ラウーラ氏

ラウーラ氏によると調査団は、カスティーリョと呼ばれるピラミッド内部の仕掛けを解き、数々の秘宝を発見した直後、怪物に襲われたという。

メキシコ大学考古学研究所は、古代マヤには悪霊を信仰する種族が存在していたが、悪霊とは突然変異の古代生物と考えられ、調査団は、なんらかの要因によって生存していたこの生物と遭遇、惨劇が起きたのではないかとしている。

伝説によると、古代マヤの王ターミヤは大魔王エーマを秘宝「太陽の鍵」の力によって永遠に封じ込めたのち、「太陽の神殿」に鍵を安置し、敵部族から守るため遺跡の内部に数々の罠を仕掛け、決められた手順によらなければ、鍵を発見できないようにしたとされる。

ラウーラ氏とさゆりさん、日本より同行したさゆりさんの同級生の宮田龍一君は二三日、原因の究明のため現地へ向かう。



ラウーラ氏が撮影したカスティーリョ内部

主な記事から

「エリュシオン」全世界でヒット（国際面）

ファミリーコンポーザー第2回作曲コンテスト開催!!（文化面）

「暗黒神話」発売決定!!（社会面）



ASCII SOFTWARE

衝撃的に今日(7月





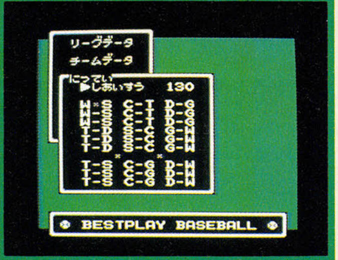
❶試合中のモード。"なまくら打った〜、エンドラン成功かぁ〜!?" キミだったらこの場面どう采配する?



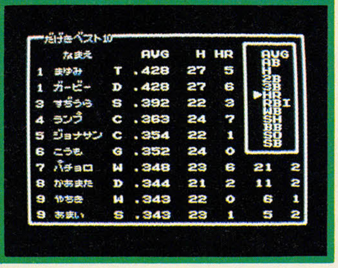
❷守備側の采配の画面。監督(キミ)は、状況をよく読んで的確な指示を送らなければならない。



❸言わずと知れた主砲おちゃいの個人データ画面。長打力や選球眼など、打者の技量を表示している。



❹試合の日程表画面。30、60、130、140の中から試合数を選ぶと自動的に日程が組まれる。



❺打撃ベスト10。右上のウインドで打率、本塁打など各部門別のベスト10を見ることができる。それにしてもハイアベレージだね。

ファミコン初、本格野球シミュレーション

ベストプレープロ野球



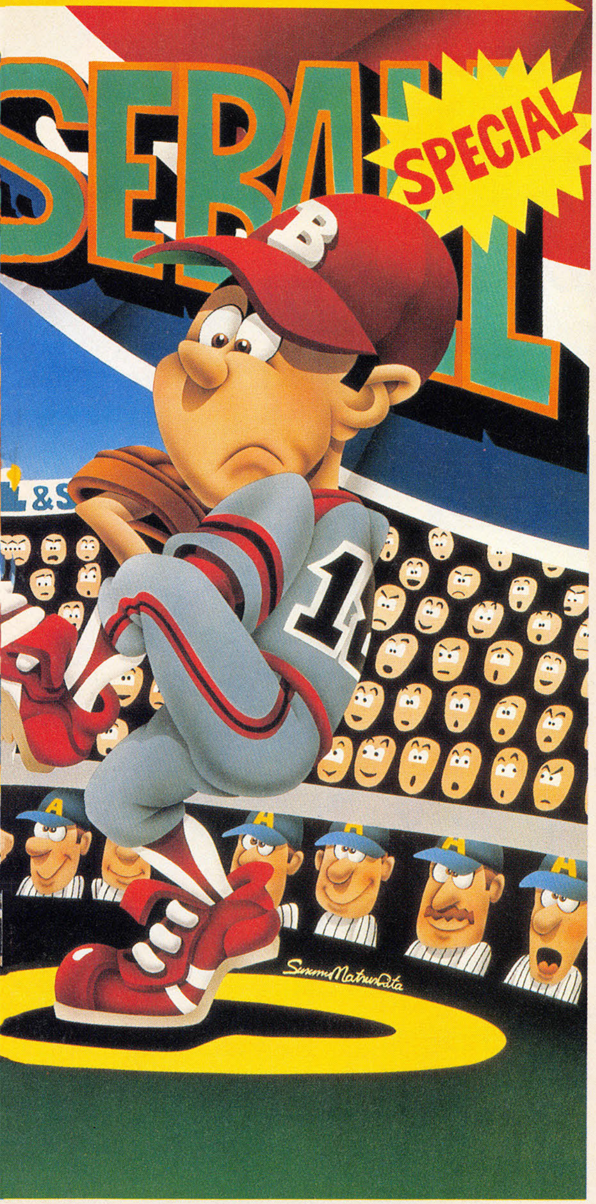
も、またまったくのオリジナルチームを作ることもできる。■試合数すなわちペナントレースは30、60、130、140の中から選択できる。またオープン戦もできる。

新発売

〈バッテリーバックアップ付き〉ファミコン用ゲームカセット HSP-11

標準小売価格5,800円

15日(金)発売



ベストプレープロ野球

開幕ダッシュ!! めざせ、

ついに、ペナントレースの幕が開いた。そう、いよいよ熱き戦いの始まりだ。キミが監督として、長いシーズンオフの間練りあげてきた戦略や構想をグランドで発揮する時がきたのだ。このベストプレープロ野球は、選手それぞれに個性を持たせている。つまり投手ならば、球速や球質、安定性といったぐあいに細かくデータが設定され、ひとりひとりその能力、特性はちがうのだ。これらの個性あふれる選手たちをどう使うか、投手継投をどうするのか、キミの采配の見せどころ。めざせ、開幕ダッシュ!

ベストプレープロ野球の特徴

■野球ゲームとしてのアクション性はない。キミは打ったり、投げたりせず監督としての采配に専念する。■豊富で緻密な選手のデータ。打者、投手とも能力を細かく設定してある。監督であるキミは、常にこれらのデータを頭の中に入れておく必要がある。■一試合ごとに試合結果や投手、打者それぞれの成績が記録され、タイトル争いも可能。■球団名、選手名、選手のそれぞれの能力を自由に変えられる。実在の球団や選手を作ること

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

ウィザードリィ



ファミ通誌上3回戦勝ちぬきクイズ大会に続くウィザードリィフェア'88 企画第2弾、「キャラクターコンテスト」が始まる。夏休みを利用して君のイメージを形にしてほしい。

そして企画第3弾としてこの秋(10月9、10日)東京・六本木で「ウィザードリィフェスティバル」が開かれる。こちらにもたくさんのフリークに来てもらいたい。ヨロシク。

ウィザードリィ 企画第2弾 フェア'88

夏休みだ!ウィザードリィのイメージを形にしよう!

〈キャラクターコンテスト〉





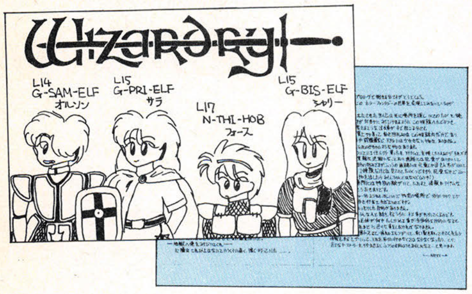
●募集部門

①イラスト部門
ウィザードリィに関するイメージをハガキ大以上の白紙に書いてお送りください。

②フィギュア部門
キャラクター、モンスター等のフィギュアあるいはジオラマを作り、これを写真に撮影したものをお送りください。

③シナリオ部門
ロールプレイングのシナリオを書いてお送りください。

④コスチューム部門
キャラクターやモンスターのコスチュームを作り、10月10日のフェスティバル会場でのコンテストに参加していただきます。
(ただし会場への交通費は個人負担になります。)



※各部門の内容以外の事項(材料、大きさ、量、枚数、グループ参加など)は特に制限はつけません。
※お送りいただきました作品はご返却いたしません。あらかじめご了承ください。
※作品は未発表のものに限ります。
※作品の著作権はご本人のものとなります。作品を商品化する場合は㈱アスキーが対応します。
※㈱アスキーの社員の応募は賞の対象からはずれます。

●応募方法

募集部門①、②、③は作品(裏などに必ず住所、氏名をお書きください)と右頁の「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入したものを同封の上、また④についてはエントリー募集とし「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入しお送りください。





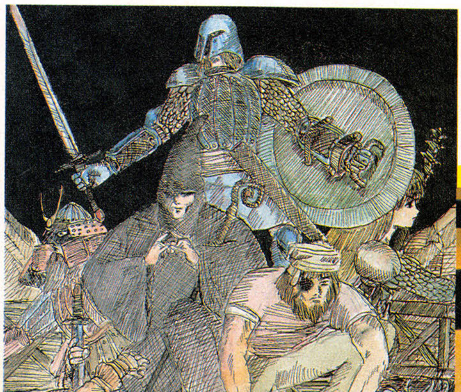
●〆切 昭和63年9月10日(必着)

●発表(受賞式)

10月10日 ウィザードリィフェスティバル会場(東京)、11/18売ログイン、11/11売ファミコン通信広告

●賞金及び賞品(各部門ごとに)

グランプリ 賞金5万円、楯………1名
優 秀 賞 賞金3万円、楯………1名
入 賞 賞金1万円、楯………1名
参加賞(全員)ウィザードリィオリジナルグッズ





イフェア'88

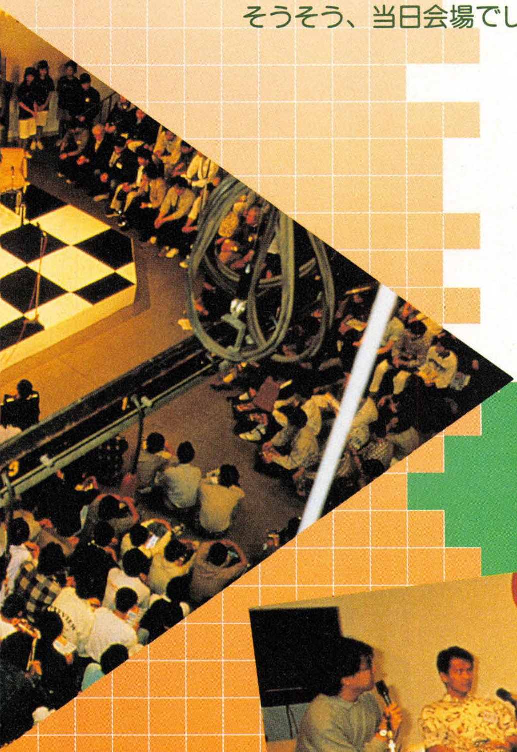


ウィザードリィ 企画第3弾 フェア'88

10月9・10日はウィザードリィの日だ！

〔ウィザードリィ・フェスティバル〕
（入場無料）

10月9・10日の2日間、東京は六本木でウィザードリィフリークの集い「ウィザードリィ・フェスティバル」が開かれる。米国からはウィザードリィの生みの親R.ウッドヘッド氏も来日予定。キャラクターコンテストやゲーム大会、そしてうわさの新作パソコン版ウィザードリィ4やファミコン版ウィザードリィIIも出展予定。そうそう、当日会場でしか手に入らないオリジナルグッズの即売もある。みんなで遊びに行こう！



●**日時**　昭和63年10月9日(日) 13:00〜17:00
10月10日(祝) 10:30〜17:00

●**会場**
アートフォーラム六本木（東京・六本木）
（地下鉄日比谷線「六本木」駅下車徒歩3分）
※会場への地図は後ほど広告でお知らせします。

●**入場方法**
「ウィザードリィフェア参加申し込み用紙」の所定の事項に記入し申し込みください。申し込みメ切後、入場整理券をお送りいたします。（入場無料）

●**申し込みメ切**　昭和63年9月10日必着
※ウィザードリィ3モルドールチャージカードをお持ちの方は会場にご持参ください。

〈ウィザードリィフェア'88申し込み送り先〉
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーISG 「ウィザードリィフェア'88」係







※イラスト、シナリオ、会場写真は87年開かれたウィザードリィフェアのものです。

ウィザードリィフェアに関するお問い合わせ先
☎03-498-0090
ウィザードリィフェア事務局

●ウィザードリィフェア'88 参加申し込み用紙
昭和63年　月　日

フリガナ
氏　名
〒
住　所
電　話　　　　生年月日
職　業　　　　年令　　才

〈アンケートにお答えください〉
お持ちのウィザードリィ商品にチェックしてください
パソコン版（機種名　　　　）
□ウィザードリィ＃1　□ウィザードリィ＃2　□ウィザードリィ＃3
□MSX版ウィザードリィ　□ファミコン版ウィザードリィ
□どれも持っていない

下記の事項で該当するものにチェックしてください。
（コンテストとフェスティバル両方の参加も可能です。）

□キャラクターコンテスト参加希望
□①イラスト部門　□②フィギュア部門
□③シナリオ部門　□④コスチューム部門エントリー
※作品の裏などに必ず住所、氏名をお書きください。

同封品（例えば、モンスターイラスト1点のように記入してください。）

□ウィザードリィ・フェスティバル入場希望（入場無料）
日時：10月9日13:00〜17:00　10月10日10:30〜17:00
会場：アートフォーラム六本木（東京・六本木）



ASCII SOFTWARE
好評進撃中。
戦闘モード
NAGATO VS HORNET
72 POW 30 POW 73 %
タイキュウリョク コウゲキリョク メイチュウリツ
58 POW 5 POW 60 %
テキ クチクカン FLETCHER
コウゲキリョク 25
タイキュウシスウ 12
メイチュウリツ 0%
YAMATO
コウゲキリョク 45
タイキュウシスウ 120
メイチュウリツ 65%
コウゲキシマスカ
YES
NO
Photoモード(索敵中)
海戦マップと艦隊模型つき
"シミュレーションゲームって取っつきにくい"と思っている君。海戦シミュレーションゲーム「フリートコマンダー」は初心者でも充分楽しめる入門向なのだ。海を舞台にくりひろげられる敵国との戦闘。戦艦ヤマトやナガトをあやつり、必勝の戦術を立てよ!
ファミコン初、海戦シミュレーションゲーム・フリートコマンダー
FLEET COMMANDER
ゲームカセット HSP-10
標準小売価格5,500円
TURBOFILE
このマークのついたファミコンソフトはアスキーのターボファイルが使えます。
ご注意:「フリートコマンダー」にはセーブ機能(S-RAM)はついておりません。セーブが必要な場合には、別売の「ターボファイル」を御使用ください。ターボファイルは全国有名玩具店、デパートなどで発売中です。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー

ASCII HARDWARE



アフターバーナー
AFTER BURNER



セガのゲームソフト「アフターバーナー」。
リアルな動きはゲームセンターではすでに
おなじみ。アスキースティックαがあれば、
ゲームセンターの雰囲気が君のものになる。
(マークⅢ、マスターシステム専用ソフト)

あのアスキースティックにSEGA®マシン用新登場

SG-1000Ⅱ マークⅢ マスターシステム専用

アスキースティックα6つの魅力

1. A/Bボタン強力ターボ連射 スイッチひとつでターボ連射のON. OFFが可能、さらにA/Bボタン別々に連射ができる。

2. ターボスピードは自由自在 ボリュームをまわして、自分の好きな連射スピードに調節ができる。

3. 連射のスピードが目に見えるピコピコランプ

4. A/B切り替えスイッチ このスイッチでAボタンをBボタンに、BボタンをAボタンに切り替えることができる。

5. 手になじむ薄型設計 使い込むほどに良さがわかるこの形。人間工学に基づいて疲れにくいようにできています。

6. ズッシリ重い。
この重さがゲーム上達の秘密



アスキースティックの連射がついにセガマシンのものになった。人気絶頂のスペースハリアーやファンタジーゾーン・そして新登場のアフターバーナーもこれさえあればこわいものなし。

その名はアスキースティックα アルファ



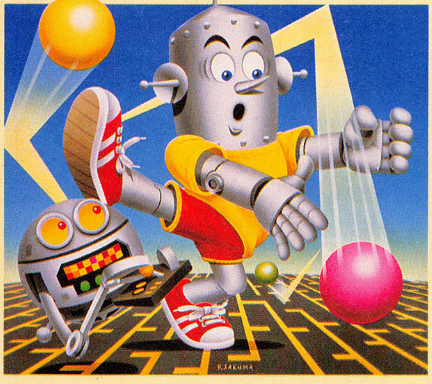
好評発売中
★標準小売価格4,900円

このアスキースティックαはSEGAゲーム機専用
(SG-1000Ⅱ、マークⅢ、マスターシステム)です。

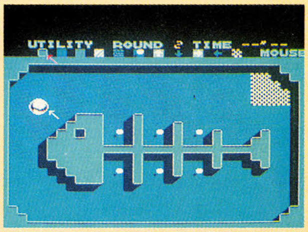
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー

彼女の気持ちはわからないが MSXの気持ちならわかるぞ

8月号好評発売中
定価380円



MSXをお持ちのみなさん。最近、いかがお過ごしですか？　MSXマガジン編集部一同は、だいたい元気です。大丈夫大丈夫。編集部員が元気なところで、雑誌も元気です。MSXマガジン8月号の特集はボールアウト。ラウンドコンストラクション機能付きの、アクションゲーム。特別付録は、イース&イースⅡブック。桜沢エリカ先生のウーくんも戻ってきた。ゲームの解説はもちろんである。すべてのページで運動するMSXのパワーを知るのだ。



⬆これが8月号特集のBall Outの画面。ボールプレイングゲームと呼んでほしい。



⬆アメリカの最新ゲーム事情なんかも、日本にいながらにしてわかってしまう！

ちょっぴり大人のゲームがしたいと思ったら

LOGiN だ!! 7月15日発売 (8月5日号 定価390円)

アバンチュールな夏休み。ファミコンの話題もいいけれど、少し背伸びして大人の会話を楽しみたい。そんな気分になったならログイン。甘酸っぱいパソコンへの思いを満たしてあげよう。

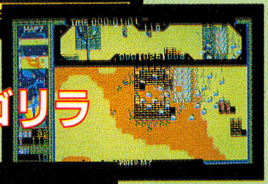
最新ゲーム徹底解剖



維新の嵐



イースⅡ



バトルゴリラ



琥珀色の遺言

X68000新聞



アフターバーナー



スタパ・サイトー

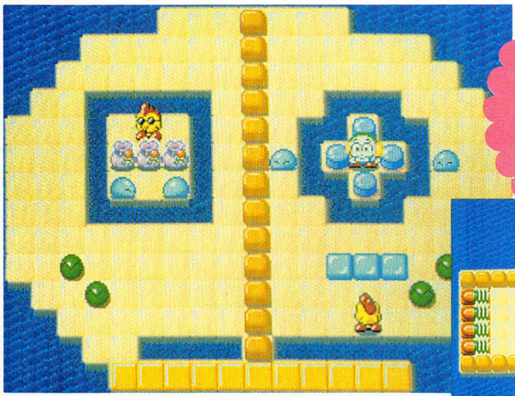
駐車違反をするな————●2点

ビデヲゲーム通信 49

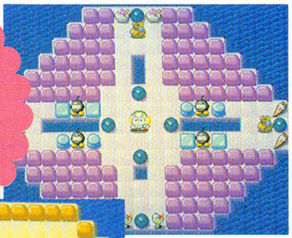
駐車違反はイケナイ。他の車のジャマになるのでイケナイ。法律に違反してはイケナイわけだな。でも、あの反則金(バッキンのことだ)とゆーのはイタイ。1回の反則金でビデオゲームが100回もプレイできるのを考えると、とてもイタイ。あーイタイイタイ。カードで反則金払わしちくりー。

気分が涼しいパズル型アクションゲーム

全40面のパズリング



⬆顔のよーな形の面。左の目のよーに見える島の上に夢袋がある。これをどう取るかがポイントとなる。



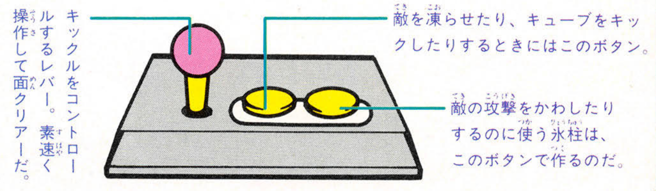


⬅⬆カラフルでおいしそーで歯ゴタエのある面が全部で40面ある。簡単そーに見える面がムズかったり、その逆だったり、奇想天外なのだ。

ひさびさに出たパズル型アクションゲーム。主人公のキックルをあやつり、ひたすら面クリアーを目指す。キックルの武器は氷の柱を作ることと敵(ウォット)を凍らせること。氷の柱は敵の攻撃をかわす壁となる。また凍らせた敵はキューブとなり、それをキックすれば敵を倒す武器となるわけだ。ひとつのステージで3つの夢袋を取れば面クリアーとなるのだが、この夢袋、そーは簡単に取れない。ステージ自体がパズルのよーになっていて、夢袋を取るのには工夫が必要。アクションしながらパズルを解かなくちゃイケナイのだ。

迷宮島

CONTROL

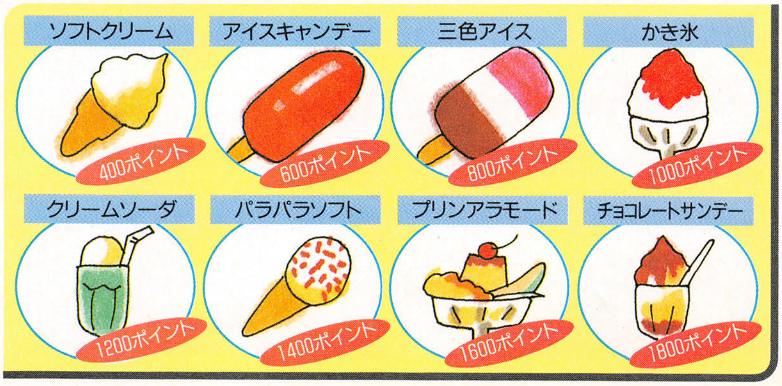


ストーリー

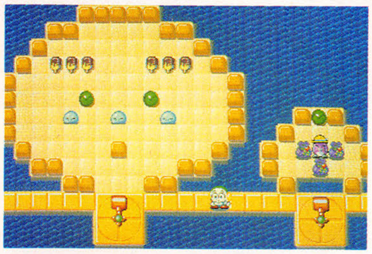


昔は人々にも夢とゆーモンがあったもんじゃ。今じゃ魔物たちによって奪われてしまったがの。人々に夢を取りもどしてやるために大神様からもらった夢袋さえも魔物たちに取られてしもた。どーにか夢袋を魔物から取りもどしたいが、ワシは仙人、天界の人間。地上にはおりられん。だからキックルよ、おまえが魔物から夢袋を取り返しておくれ。

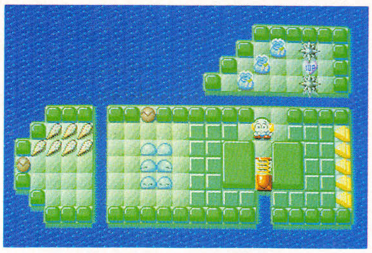
甘くて冷たいボーナスキャラ



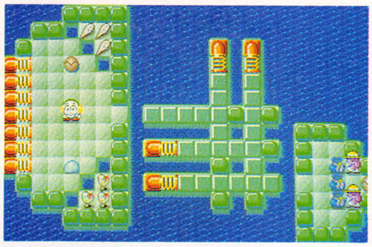
どのステージも手ゴタエありなのよ!!



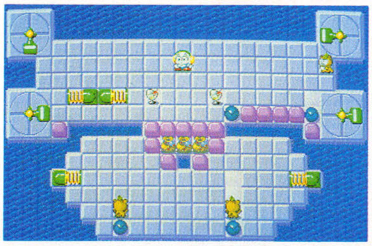
⬅一見、オチャラケたよーに見えるが意外にムズイ。下に見えるふたつのハンマーがポイント。



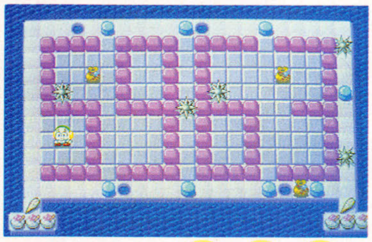
⬅ボーナスキャラも多い面だが、右上の島にはギアス(トゲ)がいる。中央のバネをうまく使え。



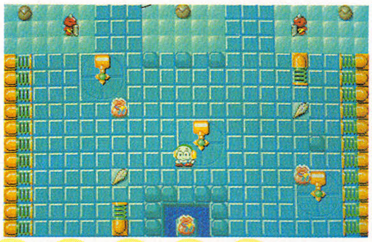
⬅見てのとーり、バネが重要な役割をはたす。バネの使いかたをまちがえるとアブナイぞ。



⬅かなりフクザツなパズルだ。あのハンマーをこーしてこのバネを……えーいコンティニュー。



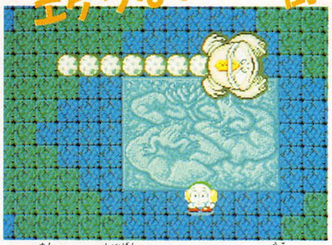
⬅根性でここまで来たら5963だって。なーんか気が抜ける。ギアスに気をつけてクリアー。



⬅左右に並ぶバネの壁。うっかりキューブをキックするとアブナクって通れなくなっちゃう。

ボスキャラもいるでよ

あら エゲツない



⬆10面ごとに出現するボスキャラ。動きも攻撃のしかたも、とーってもエゲツナイのだ。

倒すと



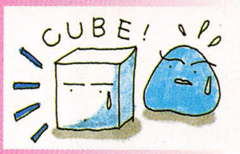
⬆ボスを倒すと福袋が出現。5つのうちどれを選ぶかによって、もらえるアイテムが違う。

➡あっ、ラッキー!! 赤い福袋を選んだら1UPした。こーゆーのがイチバンウレピー。



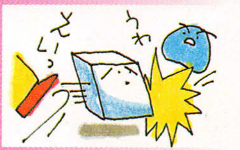
このよーにプレイせい!

ウォットをキューブに変える



敵(ウォット)をキューブに変える。2つあるうちの左側のボタンがフリーザーボタン。敵の前で敵に向かってボタンを押すとキューブができるのだ。

キューブをけって敵を倒す



敵を凍らせてキューブに変えたらキック。キックしたキューブを敵に当てると敵を倒すことができる。キューブは橋を作るのにも使えるぞ。

氷柱を作って敵をかわす



氷柱は右側のボタンを押すと作れる。氷柱は敵をよける壁になり、また、バネとバネの間で行ったりきたりしているキューブを止めるのにも使える。

キューブで橋を作る



キューブのどこが便利かとゆーと、橋を作れるところだ。水があって渡れないところでは絶対にキューブが必要になってくるとゆーわけなのだ。

夢袋を3つ集めてステージクリアー



ステージクリアーの条件は夢袋を3袋集めることにある。夢袋までの最短距離をいかに安全に進むか!? これを見つけるのがゲームの楽しさなのだ。

プレイスポットうら話

パズルゲームとサラリーマン



古くは『ペンゴ』、『ロードランナー』そして最近のものでは『ソロモンの鍵』などパズル型アクションゲームというのは、つねにゲーセンの片すみにあった。プレイしない人にとっては、ただのテーブルにすぎないが、多くのゲーセンサラリーマンにとっては、心のよりどころともなるのだ(本当かよ)。

ゲーセンサラリーマンの場合、とくにパズルサラリーマンの場合は、会社でのウップンをゲーセンに持ち込むケースが多いのである。そして、そのウップンをまず体感ゲームやハデなシューティングゲームで晴らそうとするのだが、ヘタなのでウップンが増す。で、たまりきったウップンはパズル型のゲーム機へ持ちこされる(マユツバ)。

パズル型のゲームきょう体では、長時間居座るゲーセンサラリーマンを見ることができる。しかし、これを見て「早くどけ!! おっさん」とか思ってはいけない。日本の経済を支えるサラリーマンを嫌ってはいけない。ゲーセンでサラリーマンがパズルゲームをしていたら、ビールをさし出して肩をもみ、「お疲れさま」と言うくらいの気配りが必要だ。

そんなわけで、ビデ通は今後もゲーセンサラリーマンの実状を深く考察していきたい。

GALAXY FORCE

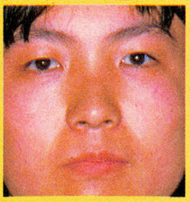
ギャラクシーフォース ゲーム大会速報

セガ本社のロビーにて行なわれたゲーム大会。ファミ通からは2人のゲーマーが参加。もーちょいの差で惜しくも2位。ああ、残念!!

ファミ通チーム健闘及ばず惜しくも2位

ACT 1

担当ファミ通ゲーマー

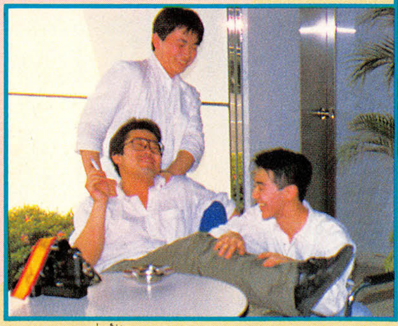


服部浩章

とてもにぎやかでオチャラケも上手な新人ゲーマー。顔がこんなにデカイわけではない。

341750 ポインツ

恐るべしカメラマン八木澤



⬆これから試合にのぞむゲーマーにマッサージをする……いや、マッサージを強要する八木澤芳彦(27)。



⬅無料の大会用きょう体にお金を入れて大ボケ。ファンキーなゲーマー服部。

1位はゲーメスト

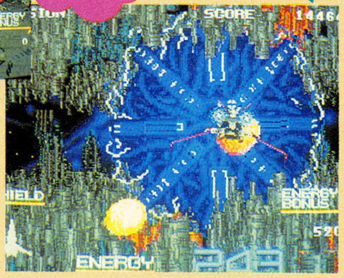
勝負でござるよ



おいおい



ニコニコ



⬆➡ステージーでけっこう苦戦していた服部。ファミ通ゲーマーのド根性を見せてくれってばよ!!

ありとあらゆるイベントに参加するわがファミコン通信。ゲーム大会だ、野球大会だと、誘いがくれば、ふたつ返事でオーケーさ。いやぁ、大人だね。付き合いがいいね。まいったね。

この『ギャラクシーフォース』ゲーム大会の参加チームは、ゲーメスト、マル勝、ハイスコア、Beep、ゲームボーイ、そしてファミコン通信の全部で6つ。

出版社の意地と見栄とロマンとゲーマーの腕を賭けた戦いの火ぶたが今、切られた!!

これがギャラクシーフォースだ!!



⬆月着陸してしまいそーなきょう体。前後左右上下へと、とってもパワフルに動いちゃう。

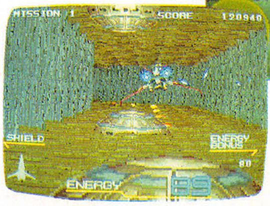
ビッグなキョータイ

『アフターバーナー』、『サンダーブレード』に続く体感ゲームがこれ。ビッグでワイルドな動きをするこのゲーム。感じとしては『アフターバーナー』を強力にパワーアップしたよーなゲームなのだ。1プレイ300円の価値は十分あるとゆー感じでグルングルンと動きまわる感覚は圧巻!! 一度はプレイしなきゃ、の超体感ゲームだぞ。



➡激しく攻撃してくる敵もイイが背景のグラフィックもベリグーだ。

⬇通路のよーなところを超高速で飛ぶ。思わずよけてしまう迫力だ。

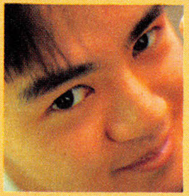




➡ドロドロと流れる溶岩と左の火山から噴き出す火。見ているだけでも熱くなっちゃう臨場感なのだ。

ACT 2

担当ファミ通ゲーマー



林タモン

いわゆるひとつの美少年ゲーマー。彼の場合も顔がこんなにデカイわけではないのだ。

617680 ポインツ

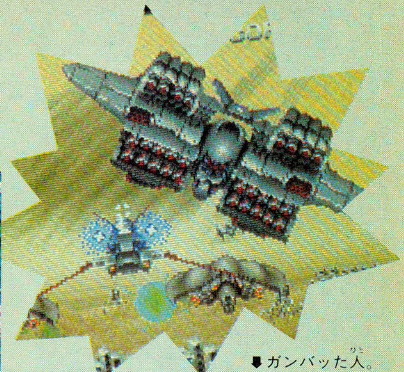
ゴータモン



⬆いざ勝負。ガッツポーズをとるゲーマータモン。コブシのあたりに気迫が感じられる。

⬇➡ゲーム中はいたって冷静なタモン。フーンというため息はつくが、バカヤローとかどならない。





⬇ガンバッた人。でもそーでない人でも酒だわさ。

そして結果発表



➡やりました。ここでも使われています、ファミ通特製カード電卓。



熱のこもった応援がタモンをはげますわけだ



⬅仲間が戦っている間に"ホットロッド"をプレイ。ゲーマーはどこでも研究熱心なのだ。



⬅きょう体にかけてある鎖を引っぱっての応援。笑わせよーとしてるよーにも見える。

熱の入ったプレイをより熱くさせるのがファミ通の応援団。きょう体スレスレで歓声を送る者、テレパシーで応援する者、その他の手段で応援をしようとする者など。応援団の気迫がタモンに高得点を出させたとまでは言わないが、その迫力は常軌を逸したものであることは見てのとおりだ。



⬆どんな状況でもシャッターが押せる八木澤。さすがはプロだ。

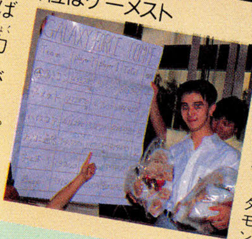


⬆超能力で応援する彼は100ワット川村だ。寝てるわけではない。

てなわけで2位!

ゲーマー服部の出した不本意な成績をばんかいすべく、努力したタモンだったが結果は惜しくも2位。次回は絶対に優勝するぞ〜っと!!

1位はゲーメスト



⬅個人で2位のスコアをたたき出したゲーマータモン。

リードアングル

©1988 TECMO



銃と手榴弾を手にギャングを倒して前進するシューティングゲームが登場した。プレイ画面には銃の照準があり、それを敵に合わせて撃ちまくるスタイルだ。ナポリ→ニューヨーク港→カンサス→シカゴと移り変わる舞台もハードボイルド仕立てで気分は最高!! ギャングのボス、キングを倒して美しいジェーンを助け出すのだ!!

撃って撃って撃ちまくる

⬅手榴弾なんかも使えて、とってもハカイ的な気分だぞ。



スタートはナポリだ

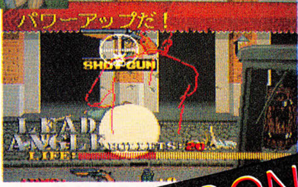






⬆➡ナポリをスタートして激しい銃撃戦をくり返して進む。気分はハードボイルド。その気にさせる背景がワンダホー。

➡自分の持つ銃がパワーアップすれば元気百倍、勇気は10億倍だ。

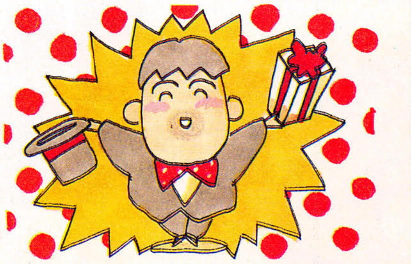


COMING SOON

太っ腹 テクモさんから豪華なプレゼントさんすよ!

テクモさんからプレゼントッ!! カードとミシンが合体した"カードミシン"を抽選で5名にプレゼントするぞ。欲しいと申す輩ははがきに住所、氏名、年令、職業を明記の上で応募してくれ。ドバババッとたのむぜ。

■あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
ファミコン通信編集部
ビデ通・太っ腹プレゼント係



前回から4ページにボリュームアップしたPCエンジン通信。今後も最新のエンジンソフトをどんどん紹介してゆく予定。エンジン持ってる人も持ってない人も期待して読んでね。



肉体派アクションゲーム

魔　境　伝　説

アーケードからの移植ゲームが多いエンジンだけど、たまにはこんなビューチホーなオリジナルのゲームも出るのだ。だんだんハヤッてきたね、エンジン、って感じだ。

で、この『魔境伝説』、どんなゲームかとゆーと、ジャングルの中、オノを片手に凶暴な敵を倒しながら進むとゆー単純明快なアクションゲームなのだ。とても美しい背景とキャラのダイナミックな動きが存分に楽しめるゲームだぞ。

ビクター音楽産業　8月下旬発売予定　価格未定　カード

オノを片手に森を走るパワフルなゲームなのだ!!



⬆プレイヤーは歩くこととジャンプすることとオノを振りまわすことしかできないから操作はカンタンだ。

敵は思いっきり野性な奴らだ

⬇原住民(!?)とのバトル。自分も力強い肉体をしているが敵もパワフル。でも、こいつはたいして強くない。



⬇静かな洞窟の中を歩いていると突然敵が!! けっこービックリしちゃう出現のしかただぜ。

⬅クマになぐられるの図。敵の種類は豊富で原住民から岩の怪物まででなんでも出てくる。







⬅穴に落ちたと思ったら巨大なクモが出現した。この強敵の名前はジャイアントタランチュラ。



森に洞窟に山岳 自然の中が舞台だ

力と力のぶつかり合いがキョーレツに熱いぞ!!

銃や大砲はいっさいナシ。持ってる武器はオノだけだ。敵の多くも素手だから、ぶつかり合うパワーとパワーは圧巻。キャラクターの動きも、とっても力強いのだ。





⬆最初のステージのボスは熊。武器は持っていないがものすごいパンチ力を持つ。そして、カタイのだ。

⬅オノを持った原住民がジャンプしたり空中回転したりして攻撃してくる。見かけによらず身軽な動きだ。

ジャイアントタランチュラ



⬇口から炎のようなものを出してくるジャイアントタランチュラも強敵。

各ステージはとってもジャングル!!
すんごく熱帯なカンジなのだ



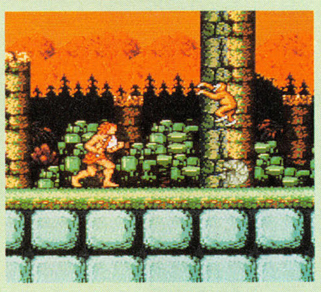
⬅バックに見える岩山がワンダホー。この辺のステージになると前進するのも敵を倒すのも、かなりムズイ。



⬅密林のなかの川からはカッパのような敵が出現。キャラの数が多いので画面を見ているだけでも楽しい。



➡緑色の体をしてホーキのようなものを持った敵の名は、ジャイアントほうき。予想以上に手ゴワイ敵だ。



➡石だたみのステージ。バックには夕焼けに照らされた山が見える。石の質感がもんのすごーくリアルだ。

アイテムを集めて
パワフルな体を作れ



⬅たまに出現するモアイ君を切りつけるとアイテムが出る。必ず取ろうぜ。

➡敵を倒すとアイテムが出現する場合がある。デカキャラは必ず倒そう。

⬅アイテムの効用は攻撃力アップ、体力回復などで前進するのに絶対必要なのだ。

プレイヤーの力強い動きを見よ!!



➡オノをふりかざしたところ。ホレボレしてしまう力強さなのだ。

⬅ジャンプの図。う〜ん、ジャンプとゆーよりスキップって感じだ。

➡オノを振りおろすとこんな感じになる。これが連続して動くのだ。

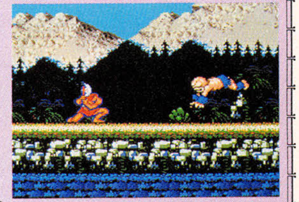
⬅歩くときはコレ。戦闘意欲いっぱいの姿勢がとってもワイルドだね。

⬅腰を落として攻撃体勢。足の感じとかがとってもリアルだよね、コレ。

スタパちゃんと犬重ちゃんのエンジンソフトあーだこーだ

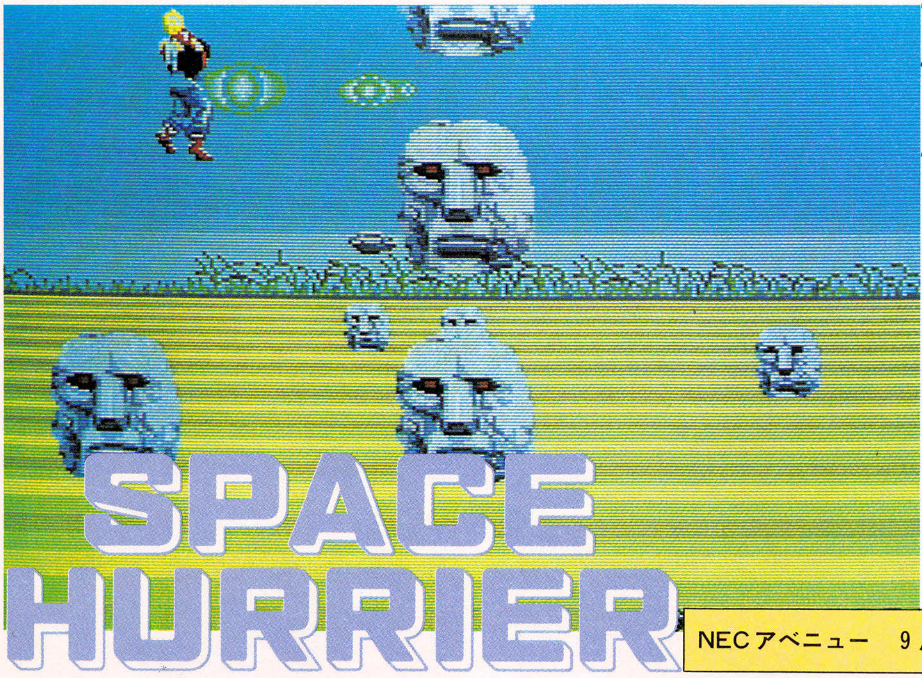
こんにちは、暑さに弱いスタパです。暑くてイヤだね、最近。これから本格的に暑くなるとゆーんだから、こりゃたまらん。ミイラにならないよーにみんなも気をつけてね。

さて、この『魔境伝説』だけど、日本より暑そーな場所が舞台のアクションゲームなのだ。で、注目してほしいのがグラフィック。このままアーケード版にしちゃってもイイくらいキレイ。アザラシの子供の犬重ちゃんもスゴク気に入ってたし、一見の価値はあるぞ。



⬆背景の臨場感といい、プレイヤーや敵キャラの動きといい、非のうちどころがないと言ってはオーバーだが、素晴らしいデキ。ドット絵とは思えないキレイさなのよ、これが。

あの3D体感ゲームがついに移植されたぞ!!



エンジン版はスムースよ
スペースハリアー

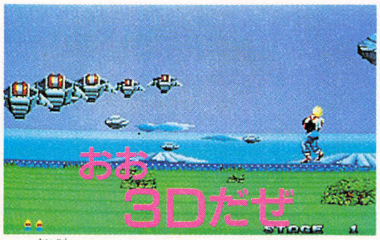
どーもどーも、スペハリファンのみなさん、お待たせしましたーっ、とゆー感じでとーとーPCエンジンソフトに『スペースハリアー』が加わることになった。移植の度合はとゆーと、さすがはエンジンだ。色、音、動きのどれをとってもまさにスペハリ。ソフトを見る目が肥えているファミ通ゲーマーでさえ納得してしまうデキなのだ。まー、あえて悪い点を挙げるとすれば、えーと……あっ、そーだ、キョータイが動かないところ。あ、すいません大ボケでした。てなわけで、移植度◎で登場間近のスペハリだ。

NECアベニュー　9月発売予定　価格未定

STAGE 1 MOOT
わーい、イーわ

緑の大地の上空、ド迫力で迫ってくる巨大な岩石とブキミな飛行物体が印象的なステージ1。他のマシンで出ていたチラツキなどもないし、スクロールもスムーズだし、とてもキモチイー。

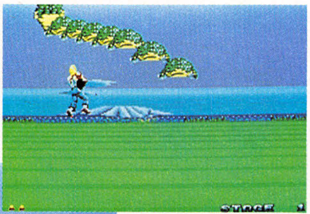




岩もスムース

⬆⬅わーいイーわ(回文)とさけんでしまうくらいスムースにスクロールする画面。3Dで迫ってくる敵もビシリと移植されている。敵の攻撃パターンもアーケード版とおんなじなのだ。







⬆➡いた、パカリと口を開けて攻撃してくる敵。そして、低空飛行でやってくる飛行体。どちらも弾を出すから十分注意しなくちゃね。

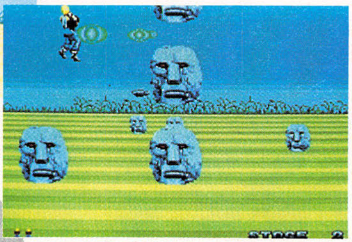
⬆ステージ1のボス。こいつと戦うときってキョータイがギシギシいってたよね。エンジンの場合はコントローラーをきしませよう。

STAGE 2 GEEZA
序盤からアツイ

モアイ像のよーな敵が迫ってくるのはステージ2。一見、ステージ1と似たよーな感じだけど、敵のしつこさが違うのだ。画面のスミからスミまで使って、機敏に攻略したいステージだ。



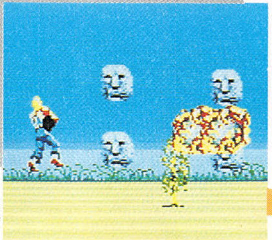
イッキナリ敵がたくさん

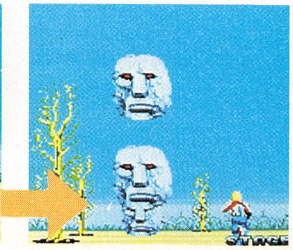


⬆ステージ1のボスの頭にエラをつけたような顔をしている敵。こいつと岩石に同時に迫られるとけっこーアワテちゃうのだ。
➡巨大岩石の次は巨大岩石(顔つき)の登場。休むヒマなく敵が出現するのだ。

背景の動きにご注目あれ〜っ

⬅背景を見てくれ。プレイヤーが上下するのにつれて背景も上下にスクロール。思わず身を動かしてしまう感じなのだ。部屋を暗くして3D感覚を味わいたくなる、ゼータクなスクロールだぞ。

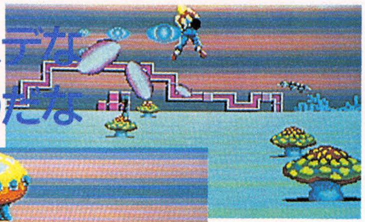




STAGE 3 AMAR

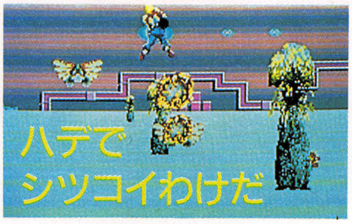
遠くに見える幾何学的な形をした建築物(!?)とハデな色をした敵キャラがビューチホーなステージ3。アーケード版でしか見ることのできなかった繊細な色使いでゼータクな気分になれる。

すんごくハデなキャラなのだな





ハデでシツコイわけだ



⬅キノコ関係って感じの敵キャラが多いこのステージは、とってもカラフル。この色、楽しくなっちゃうね。

⬋地面のキノコに当たらないよーに空を飛べば遠くから飛行体が。キレイでムズイステージなのだ。

⬆倒しても倒しても出現する敵キャラ。おまけに気色の悪い柱まで出てきた。進めば進むほど熱くなるぜ!!

地面を走って攻撃!!



⬅⬋画面上を横に8の字を描くように進めば攻略しやすい。地面に注意。



STAGE 4 GEIGIEL

上には天井、そして高速で飛んでくるメタリックな物体。さらに、巨大な障害物である金属柱。これらがいっぺんに、しかも3Dで迫ってくるんだから、目からウロコが落ちっぱなしだ。

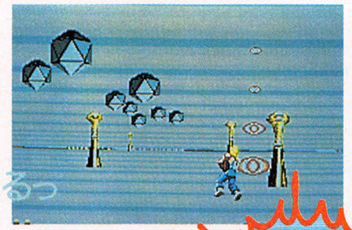
下がる天井がオドロキだぞ



⬆➡ステージ4が始まると、天井がゆっくり下がってくる。狭い所に押し込められるような恐怖感とともに戦闘意欲がわいてくる始まりかたなのだ。

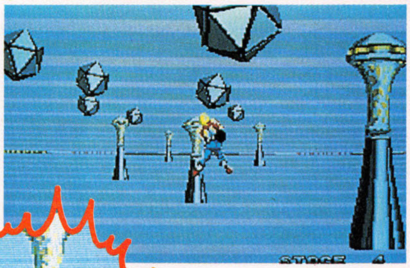


迫力余って目が点になるっ

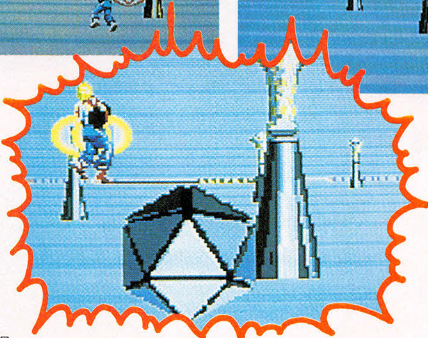


⬋地面と天井の高速スクロール、そして超高速で突進してくるメタリックな柱と飛行体。スピード感と立体感が合わさって脈はくが速まっちゃうヨ!!

ド迫力の正二十面体が高速で飛来する!!



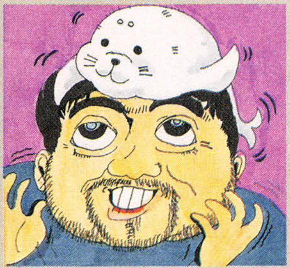
色もスゴイわよ



⬅⬆高速かつスムースに動く背景とキャラもさることながら、画面全体の色の変化もスンゴイのだ。パステル調の色が時間とともに変化するさまはベリベリワンダホー。また正二十面体の敵が回転しながら飛んでくる迫力といったらもーアンタ、エライコッチャデホンマ。

ギブミーレターズ

おたより募集



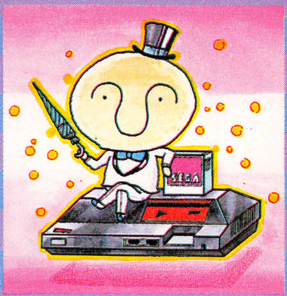
PCエンジンについての期待や疑問、称賛や文句などを"PCエンジン通信"あてに送ってくれ。鋭い意見を送ってくれた人には、左に見える世界初の子アザラシ編集者、犬重ちゃんがコメントするぞ。みんなのはがきでPCエンジンを盛り上げてくれ。

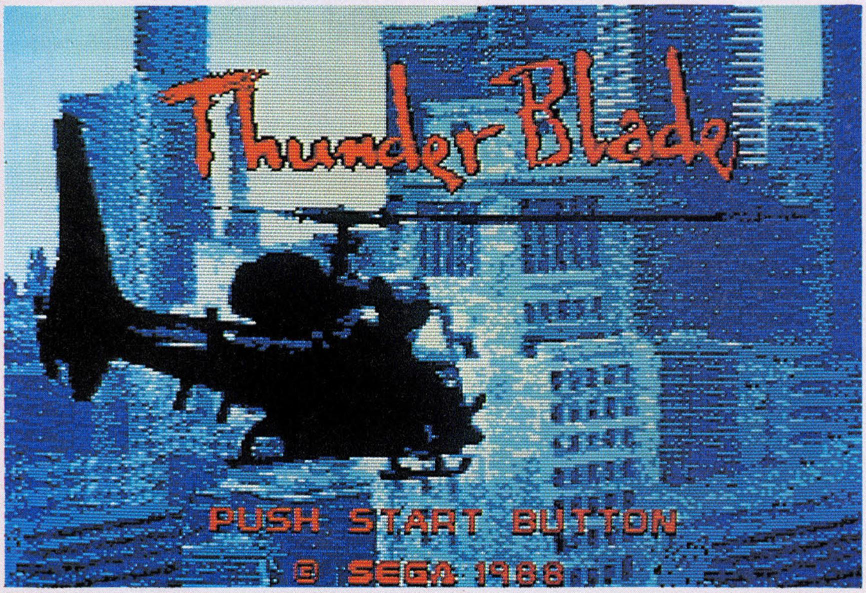
犬重特派員のメーカーさんに問い正しちゃうよのコーナー

こんにちは、子アザラシの犬重です。今回から、PCエンジン通信の助っ人をやります。んで、さっそくエンジンソフトのうら話を仕入れてきました。で、なんの情報かとゆーと、例のアレ、『ドラゴンスピリット』のネタ。発売が発表されてからずいぶんたつ"ドラスピ"だよね。そこで、ナムコの広報の人に電話して、開発状況を聞いてみたところ、現在"ドラスピ"の開発は熱海を越えたところだそうだ。えっ、なにが熱海かって!? ナムコのA氏によれば、東京発関西方面行きの列車で今、熱海を越えたそーなのだ。なんか意味不明っぽいけど、ナムコらしい気もする。とにかく早く出るといいね、"ドラスピ"。早く出してよ、ナムコさんっ!!

THE SEGA セガ マスターズクラブ

Master's Club
System


マラカスジョージ上野



サンダーブレード

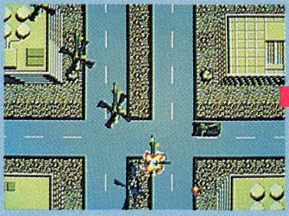
『サンダーブレード』といえば思いだすのは、『サンダーバード』だな。あれに出てくる人は、実はみんな赤ん坊だったのだ!! なぜかというと首がすわっていないからだ。──こら、スタパ、勝手に原稿書くな！ みーみもーみもーみーみもー──書くなっていってんだよー。ねえねえ、知ってる知ってる？ 地下の価値。ヨボヨボよ。品川には庭がなし。回文だよ、へへへ。──そういうことしてるとなあ、今度、PCエンジン通信の原稿に落書きしちゃうぞ。いいのかー。「いいよ、うそ、ほんと、うそ」。どっちなんだよー、はっきりしろよー。「普通」。暑いからってそんなことばっかしてると、誰も話してくれなくなっちゃうんだぞ。みんなにシカトされちゃうのよ。

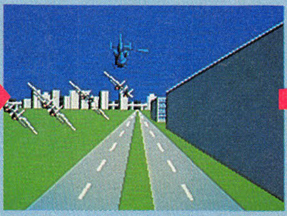
セガ　7月31日発売　5500円

STORY

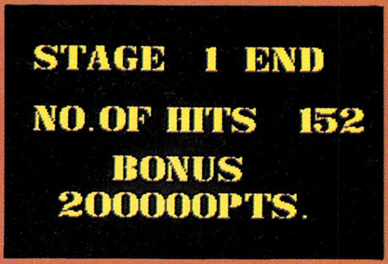
199X年6月7日、午後2時25分。A国東海岸。この時期の日差しとしては、もう真夏を思わせるほど強かった。ふだん、研究所に閉じこもっていたTerryは、久しぶりの海水浴で疲れた体を岩場の上に横たえ、両親と妹の乗ったヨットをながめていた。いつもと変わらない昼下がりだった。悪夢、それはいきなり始まった。突然、ヨットの浮かんでいた海面が盛り上がり、ヨットは宙にはね上げられ、次の瞬間海面に叩きつけられた。海面を切り裂くように姿を現わした巨大な潜水艦が、横だおしになったヨットを押しつぶす。艦内から兵士たちが現われ、海岸に向けて機関銃を乱射しだした。楽園は一瞬にして修羅場と化してしまった。一体なにが起きたのだ!? Terryは後ろ髪を引かれる思いで海岸から逃げた。この日、A国内のゲリラは一斉に蜂起した。

STAGE 1


⬆市街地の上をバラバラと出撃だ!! 残念ながらビルは大きくならない。

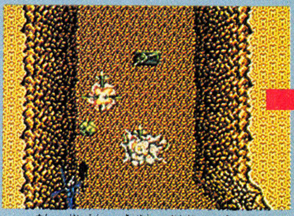

⬆3Dシーンでは、地上、空中の敵の攻撃がさらにキビしくなるのだ。


⬆戦車は早めに倒してしまったほうが、アトがラクだよーっ!!



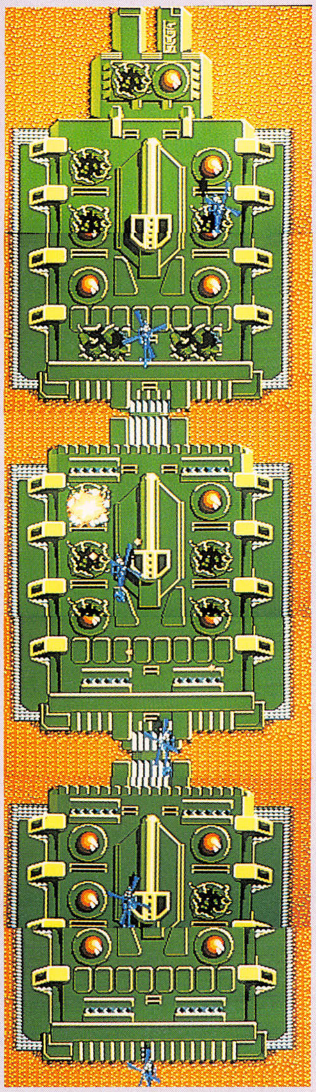
⬅面クリアーすると、ボーナス得点がもらえるぞっ！ それにしても、このフォント(文字)ってなかなかカッコいいよね。

STAGE 2


⬆2面は渓谷。左右の断崖に当たっても平気だから、アーケードより簡単ね。

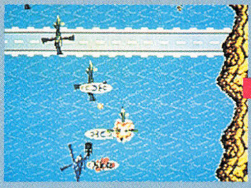
全4面クリアーめざせ!!

敵の本拠地がどーん!!

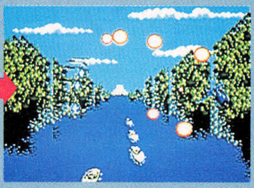


➡各面の最後には敵の要塞がドデーンと待ち構えておるのだっ!! 壊せるところはすべて叩きつぶしてしまえっ!!

STAGE 3



⬆海は広いな大きいなっ!! でも、ここにも魔の手が……!?



⬆このへんからの攻撃は、ちょっと普通じゃないツラさだよ。

STAGE 4

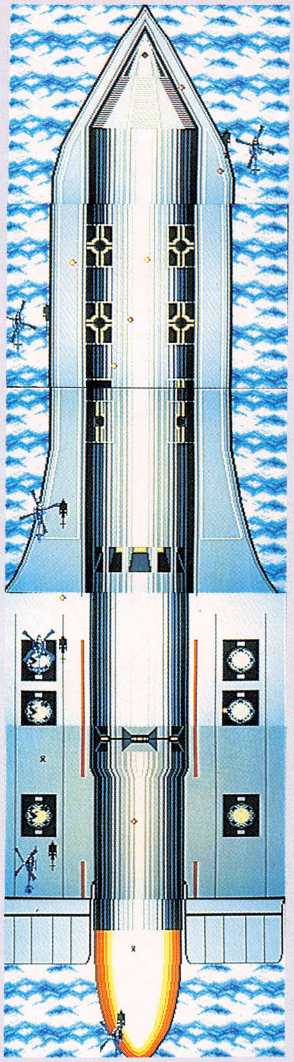


⬆これがラストの4面。障害物は多いわ、敵はいっぱいいるわで、そりゃもう大騒ぎさ!!



⬆どひー、やられちゃったよーん。もうちょっとだったのに!! めげずにリトライしようね。





⬆すげーでけー飛行機が2面のお相手。これでもまだまだ中盤だっていうんだから、先が思いやられるでしょ。でも、なにごとも努力だからね。

アーケードの体感マシンがまたもやマスターシステムに!

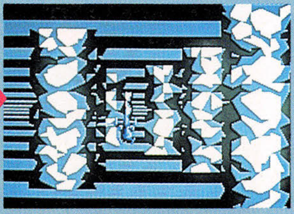
最初は乗るのが恥ずかしい(とくに女のコ)けど、慣れてしまえばどーってことない体感ゲーム『サンダーブレード』がマスターシステム化されたぞ。全4面クリアーしたいものだ。



⬆なんか、『スペースハリアー』にも似た感じ。木にはぶつからないよ。



⬆あー岩だー、ぶつかるー。穴から内部に潜入しなくちゃダメだぞ。



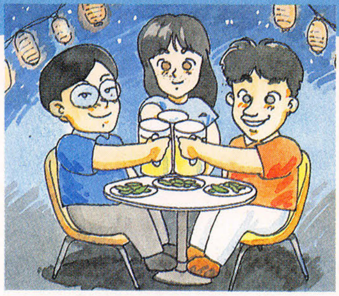
⬆中は石柱の嵐!! ちまちまとよけながら敵を倒して進んでいこうぜ!!

Master's Forum

6月16日から19日まで開かれていた〝おもちゃショー〟には残念ながら行けない私であったのだが、行った人からセガの総合カタログをいただいた。で、それを見てオドロキっ!! セガというと、ビデオゲームしか想像できなかったのだけど、このカタログにはそれ以外にもいろいろなおもちゃが載っていたのだ。ラジコンやウォーターガンくらいまでならまだ理解できた。ところがどっこい〝こんなこいるかな〟の人形やら、赤ちゃんのガラガラまであるわけ。こいつあスゴイ!! CPUは一体何を使ってるのだろう……!? (上)

アルツ鈴木とゲエセン上野＋1の

MSXですよ'88



ACE HD第14回



これぞ本場アメリカのRPGだっ!!

ボーステック　8月9日　9800円

ヘイ、ピース。アルツだよ。いやー、暑いねー、というわけで、この前エアコンを安く譲ってもらったんだけど、まだ取り付けてないんだよね。だってさ、すごく重いんだもん。あんなに重いと、ひとりじゃ取り付けられないっ!!　誰か呼んで手伝ってもらおうとも思ったけど、うちって、酔っぱらった人しか来ないからなあ。車の免許も失効しちゃったしなあ……。

ソリーの物語

ジェルノアの島にたどり着いた冒険者は、人里離れた、ここ、パルノアの町に入った。かつては栄えたと見えるこの町の荒廃しきった姿から、悪の嵐が吹き荒れたことは明白。勇気ある冒険者が求めてきた場所のようである。

冒険者はさっそく通りがかりの男を呼びとめ、たずねた……。



「この町、島のことを知りたいのだが、どこへ行けばよいのだ」

「宿にいるソリーに聞いてみな」

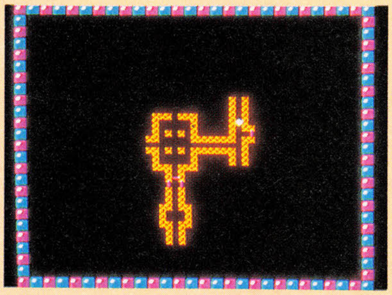
冒険者は語り部のソリーから、この島ジェルノアで起きていることを聞いた。ブラックナイト、ジェルノア、そして悪の魔術師ニカデマスのことだ。奴らはその脅威の念を維持するため、悪逆の限りをつくしているのだ。

冒険者はジェルノアに平和をとり戻し、富と名声を手に入れることができるのか？

『ファンタジー』ってこんなゲームだ！

そのタイトルが示すようにファンタジックなムードたっぷりの、アメリカ製RPGだ。キャラクターを見てもファンタジックだし、ストーリーもファンタジックなのだ。これだけファンタジックなゲームだから、タイトルもこうなったんだろうね。

ところでこのゲーム、どーゆー点が面白いのかっていうと、まずキャラクターメイキングだね。キャラクターメイキングは、いくつかの手順をふまねばならないが、その分、さまざまな性格のキャラクターが出来上がってくれる。名前だって8文字までつけられるしね。キャラクターメイキングだけでも、一週間は遊べちゃいそうなくらいなのだ。



次に面白いのはダンジョンのシステム。ダンジョンは、一度自分の通ったところしか見えないというシステムになっている。でも、考えようによっては、一度通ってしまえば、マップがどうなっているか一目瞭然なのだ。



戦闘シーンも、ただ戦うだけではなく、“突き刺す”“攻撃する”“切りおろす”“突進する”……などのたくさんのコマンドが使えるようになっている。その敵の特徴、そのときの力をよーく考えて、戦闘する。とても知的な楽しみ方ができるってことだ。こりゃもう、まいったわーい。ジャンジャン！

町



バンク

⬆いわゆる銀行だ。島全域のすべての町に支店がある巨大企業だから、いつでもどこでも出し入れ自在なのだっ！

⬇武器なんかを売っているお店。ヨロイ、タテのほかにも、スクロールや薬なんかも取り扱っておるぞっ。



アーマリー



町の中にはいろいろな施設がある。キャラクターを作ったり、買い物をしたり……ゲームをスムーズに進めるためには町での行動が大切だぞ！



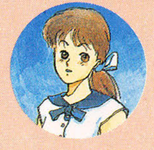
ミスティック

⬆パーティー全体のスコアを知ることができ、また神前に出る資格の有無も教えてくれる。重要な場所なのだ。

⬇宿屋。"伊東に行くならヤドヤ"というとおり、HPとMPを元の値に戻すことができる。有料と無料がある。



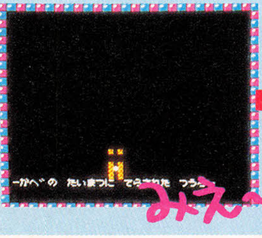
イン

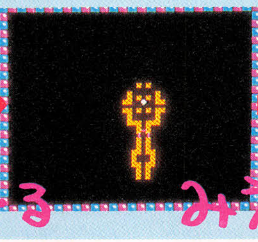


渡辺美紀のお気に入りっ！

こんにちは、渡辺美紀です。突然だけど私、ファンレターなるものをもらっちゃったんだよん。へっへへー ♡ うれしーなっ。高知県の杉本クン、どうもありがとね。またちょーだいねん。ところで、私この前ボウリングをしたのね。それで、念のため言っておくけど、私ボウリングって下手なの。かよわいから重いボールが持てなくってサ(うそだけど)。2ゲームして合計で155だって。この数字ってちょっと悲しいモンがあるよね……。くすん。でね、くやしいから今回のオススメソフトでもある『ダイナマイトボール』で練習してからもう1回行こうと思ってるんだけど……関係ないかな、やっぱり。

ダンジョンははじめクライのだ！







初めてダンジョンに入ったときは、中は真っ暗。歩いていくことによって、その周囲がどんどん見えるよーになっていくのだ。とにかく歩くのじゃ!!



パーティーのすべての人が死んでしまうと、こうなる。全滅しないよう、パーティーの健康状態には常に細心の注意を払うように!!

パーティーを作ってドンといこうぜ！ドンとね

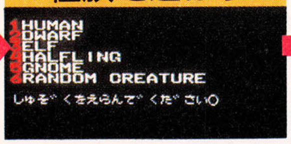
なにはともあれ、キャラクターを作らないことには、ゲームは始められない。心を込めて作ってあげてね。

メニュー



⬆当たりまえのことだけど、"キャラクターを作る"を選べばよいのだぞ。

種族を選ぼう



⬆まず種族を選ぼう。それぞれ特徴があるから、よーく考えて決定しよう。

職業を選ぼう



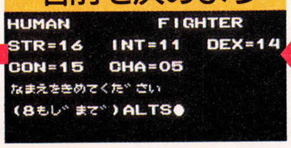
⬆職業は6種類の中から選ぶ。種族とのかねあいで、選択するのがよい。

できたっ！



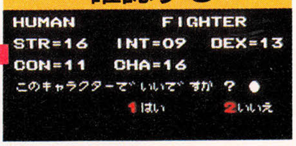
⬆で、一丁あがり!! こうして何人かのキャラを作っていくわけだね。

名前を決めよう



⬆もし、その人物が気に入ったら、名前をつけてあげればよいのだ。

確認する



⬆すると、コンピュータがそれに適した人物を推せんしてくれるぞ。

私の感想

●いやー、MSXのRPGはひさしぶりに遊ばせてもらったぜーっ。まあー、なんつってもRPGはあまり好きじゃないもんで、あんまり遊ぶことがなかったんだけどね。うーん、そんなことたぁ、どーでもいいんだよね。ふう、これはおススメしちゃいますよ、本当……。あー、うー。（アルツ）

おススメマークほい



●RPGの本場アメリカのゲームだけあって、雰囲気はなかなかのもん。ただ、ディスクアクセスの時間がかなりあって、かったるいと思う人もいるかもね。せっかくだから、もっとパッとやってほしかったところだな。パッとね、パッと。パッとビアガーデンに寄って帰ろっと。（上）

おススメマークほい



総力連載



ネットワークの謎に挑む!!

あっぱれネット族

第2回めの『あっぱれネット族』だぞ！ 前回は、ゲームを紹介したけれど、世の中やっぱり金だっ！ とゆうことで、ハヤリの株をやってみようと思う。お子様や青少年にはあまりかかわりあいがないけど、面白そーなのだ。



第2回

APPARE NET ZOKU

金は天下のまわりモノとはいうけれどやっぱり知的に株で攻めたい

運に頼るより、合理的にお金モウケしたい人に！

巷では、株だ株だと騒がれているようですが、みなさまいかがおすごしでしょうか？ 今や株の売買は投資家だけのものではなくなってきているよーで、ごく平凡なサラリーマンや主婦なんかでも、ガンガンやってるみたいですなあ。だって、そーでしょ。なんとか証券とかの店頭にディスプレイされている株価ボードは、人ヤマの黒だかり、まちがえ、黒ヤマの人だかり!!

でも現在の株価が見たいからといって、わざわざ証券会社に行かなきゃならない、というのは、なんかスマートじゃないよね。もっとカンタンにお手軽に情報収集したい！ と、思っちゃう。ついでに、株を売ったり買ったりも、できるだけラクにいきたいでしょ？ そういうあなたにオススメなのが、ネットでの株式投資なのだ。これまでもいくつかの証券会社がネットを利用したサービスを始めているが、今回紹介するのは大和証券のマイトレード。

大和証券では、これまでもパソコンを使ってのホームトレードを行なっている。でもね、ただ単にホームトレードサービスを受けたい、というだけの人は、十何万も出してパソコンをそろえるなんてことはしないと思うのね。キーボード恐怖症の人だっているし……。それがファミコンでできるとなれば利用したい！ と思う人も多いんじゃないかな？

株っていうと、なにやらムズカシいイメージがあるけど、コントローラーでピッピッとやってると、なんか、ゲームをやっているような気分で売買できてしまうのだよ、これが。

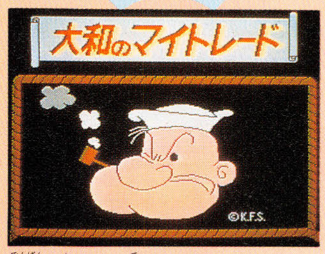
APPARE NET ZOKU

これが大和証券・マイトレードの全貌だっ!!

①

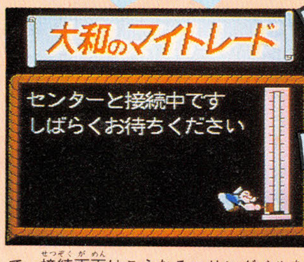
さっすが、ファミコンでやっているだけのことはあって、絵なんかもバンバン出てきちゃう。カタ苦しいイメージのネットもこうしてもらえると、とっつきやすくなるよねっ!!

タイトル



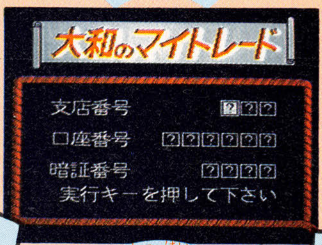
電源を入れると出てくるタイトルは、ポパイがパイプをふかしてる絵なのだ。

接続



で、接続画面はこうなる。リングベルをパコパコ叩きながら、ダイヤリング。

成功



うまく接続できたら、口座番号や、パスワードを入力。これで中に入れるぞ。

失敗

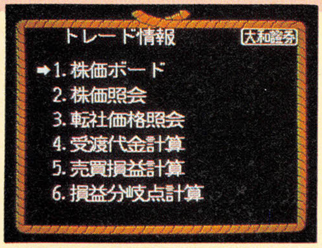


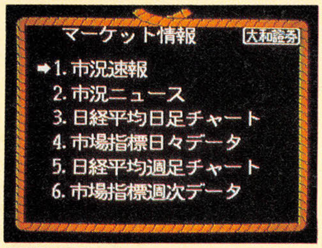
電話が込んでたりして接続に失敗しても、ポパイの絵がなぐさめてくれる。

終了

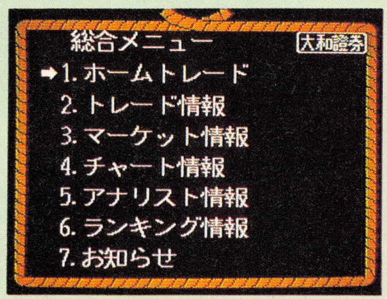


電話を切って終了すると、オリーブまで登場して、ハッピーエンドな感じね。





メニュー

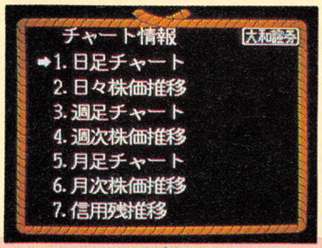


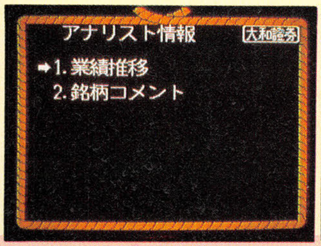
メニューだけをズラーっと並べてみた。これだけでも、モノすごい情報量だってことがわかるよね。多角的な分析がいともカンタンにできるのだっ！

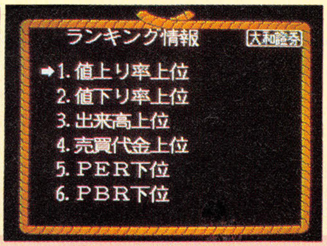
これが大和証券・マイトレードの全貌だっ!!

②

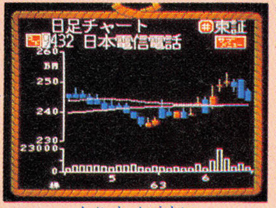
ではでは、マイトレードの内容をみてみよう。ここにある写真は、その中の一部にすぎないのだ。ってことは、まだまだ情報を得ることができるとゆーことなのだ。上手に使って、上手にもうけよう！





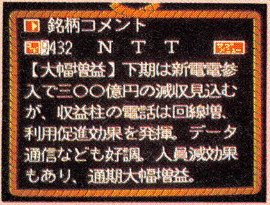


日足チャート



チャートを見れば、その銘柄の動きがひと目でわかるのである。

銘柄コメント



コメントは、その銘柄の解説。数字ではわからない情報が得られるのだ。

業績推移



会社の経営状態や業績を大まかにつかむことができる。株価動向の指標ともいえる。

株価照会



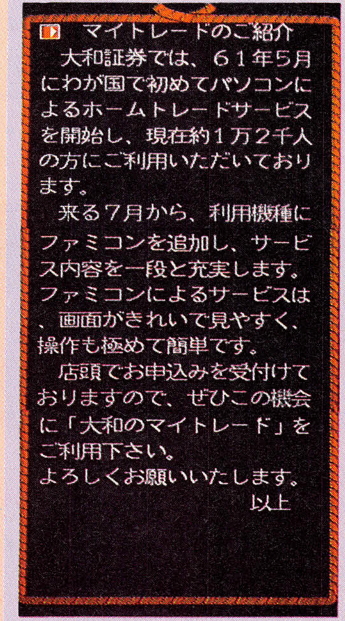
その時点での株価、最高値、最安値、前日比など、株価についての情報なのだ。

売買損益計算



今、株を売るとどれだけモウかるか、あるいはソンするかが計算できる。

マイトレードのご紹介



マイトレードのお申し込み、お問い合わせ
- ●お近くの大和証券の窓口
- ●大和証券証券情報・マイトレード係

フリーダイヤル ☎0120・030303

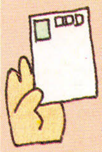
買うとモデムがついてる、ここがミソなのだっ!!

このマイトレードの申し込みには、大和証券に取引口座を開設したり、カードを作ったりしなければならないので、それ相応の収入がある人――つまりオトナじゃないとダメ。だけど、おとーさんを口説いて入会させてしまうという手段もあることはあるな。で、入会するとファミコン用通信カートリッジを買うことになるのだが、ここがミソなのだ。この通信カートリッジは、なにもマイトレードにしか使えないわけじゃない。やろうと思えば、パソコンネットに接続することも可能なのだ。つまり、通信カートリッジの発売が待てない！　という場合の最終兵器ともいえるわけ。ちょっと目的が不純という気もするけどね。

ちなみに通信カートリッジは、カートリッジ、ICカード、テンキーボードのセットで約２万円。別にサービス利用料として年額12000円が必要だ。また、マイトレードのサービス時間は、平日・土曜が午前６時から翌日の午前１時まで。日曜・祭日は午前10時から午後７時まで。

とりあえず見てみたい人のため、大和証券では各支店でデモンストレーションしているということなので、一度体験してほしいぞ！

ワタシニオタヨリクダサーイ



ご意見ご感想ご質問大募集!

君たち、読んでるのか読んでないのか、ハッキリしなさい!!　読んでるなら手紙を書くべし!!

●あて先
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
"あっぱれネット族"係

禁KIN断DANのNO

図書券 5000円
ファミ通チケット 2850ガバス

●ベストプレープロ野球 ©アスキー

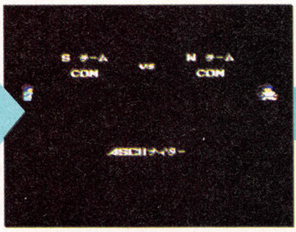
寝ている間に試合消化なのだ

東京都　西澤貴行　（会員番号901303）

⬇全チームをコンピュータモードにして、公式戦を始めるのだ。

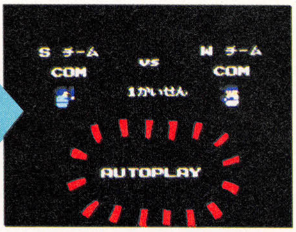


⬇Sチーム対Wチーム。１回戦の始まりだ。ここで右のコマンドを入力する。もちろん何回戦目からでもできるぜ。



コントローラーⅠの
セレクトボタンを
押しながら
Aボタンを押す

⬇ジャ〜ン！　これでセッティング終了。勝手に試合してちょ。あとはおでかけしても寝ちゃってもいいもんね。

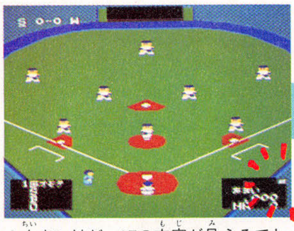


待ちに待った野球ゲーム初のシミュレーション、『ベストプレープロ野球』。みんな、監督になった気分はどうだい？　ところで、公式戦試合数を130試合に設定したのはいいけど、なかなか試合は進まないし、イライラしちゃう、なんて人はいないかな？　そこでこのコマンドだ。

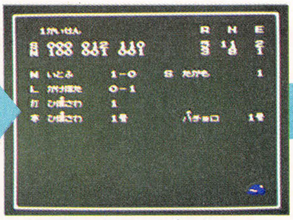
まず、全チームをコンピュータモードにし、公式戦にする。あとはコントローラーⅠのセレクトボタンを押しながらAボタンを押せば、オートプレイの始まりだ。

そして、さらに応用技。やっぱり自分の率いるチームだけは指揮をとりたいっていうわがままなやつのために、自分のチームの試合が始まる直前でオートプレイがストップしてくれるのだ。たとえばGチームだけをマニュアルモードにして、同じようにオートプレイにすれば、Gチームの試合前でオートプレイは止まる。

どんどん試合を消化していく!!



⬆小さいけど、ATの文字が見えるでしょ!?　オートマ車じゃないからね。



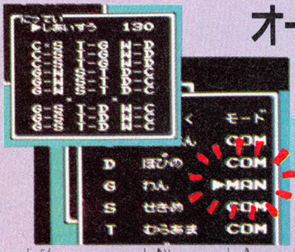
⬆どうやらSチームが勝ったようですね。さぁ、お次の試合へ進みなさい！



⬆どんどん試合を消化していく。オートプレイだと試合時間も短いのだ。

さらに自分のチームの試合前で止める

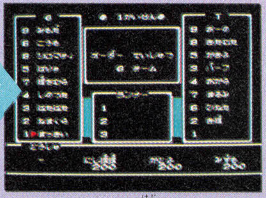
オートプレイストップ！　さあ始めよう



⬆自分のチームの試合だけは指揮をとりたい！　だったらマニュアルに。



⬆ほらっ。Gチームの試合の前に、オートプレイがストップするのだ。



⬆さて、それでは始めましょ。え〜と先発は誰にしようかなーっと。

秘技 TOP SECRET!

図書券 5000円
ファミ通チケット 2500ガバス

●超惑星戦記メタファイト ©サン電子

手榴弾なんかちょっとで大ダメージ！

愛知県　木村武雄　（会員番号901304）

⬇ステージ２のボスだ。ヤツの弱点は、前に突き出たクチバシだぞ！

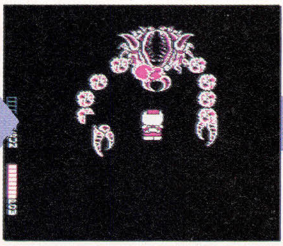


⬇ボスの弱点に手榴弾が命中したぞ。いまだ。スタートボタンを押すのだ。



ポーズを押せ

⬇時間が止まっているものの、この間にもダメージをあたえているぞ。



ポーズを解除すると

⬇やったねっ。ボスをやっつけたぞ。手榴弾なんか一発ですんじゃった。



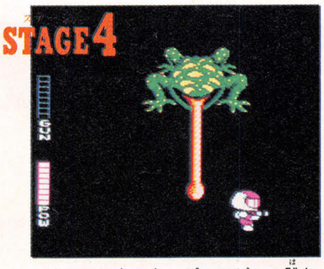
『メタファイト』に出てくるボスたちって、けっこー強いんだよね。

そこで、有効な攻略法を、ステージ２を例にとって紹介しよう。

⬇ボスの所まできたら、敵のハサミのような手に注意しながら、弱点の口元めがけて手榴弾を撃ちこみ、ちょうど弾の当たったところでポーズする。10秒ほどたったら解除しよう。

すると、ポーズ中の攻撃が効いているので、楽勝！　というワケ。

こいつらも秘技を使って楽勝楽勝!!



⬆カエルみたいな、ピョンピョン跳ねまわるヤツだ。口を開けた時が弱点だ。

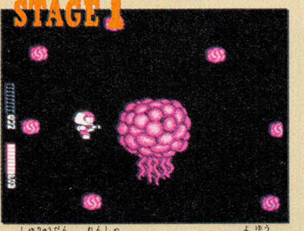


⬆こいつはステージ２でも出てきたが、前よりもパワーアップしているぞ。



⬆二度目のカエルの登場だ。いままでは苦労したが、秘技さえ使えば楽勝だ。

秘技を使うことができないボスたち!!



⬆手榴弾を連射しつづければ、余裕で倒せる相手だぞ。弱点の顔を狙えっ!!



⬆16個のパーツが順番どおりに動くので、パターンを覚えて先回りして狙え。



⬆カニみたいなボス。ヤツの出す泡玉の間をぬけつつ手榴弾をオミマイしろ。



⬆ステージ８のボスだ。弱点の口に手榴弾を当てろっ。こいつを倒すと……。

図書券
1000円
ファミ通チケット
750ガバス

●ファミコン探偵倶楽部(前編) ©任天堂

あずさが自分の短所を語る!?

東京都　渡辺瑞人　(会員番号901305)

キクのことをきく

➡まず、あずさを呼び出したら、キクのことをきく。



あずさを調べる



⬆カーソルを動かし、あずさを調べる。

あずさがしゃべる

➡気の強そうな女だなあ……と言っているのはあずさ自身。



あずさが気の強い女とはわかっていたが、自分で言うほどだから、よっぽどすごいんだろ一ねー。初めて熊田医院へ来たとき、熊田に綾城家のことをきき、あずさを呼び出す。そして、ひとまずキクのことをきいた後にあずさを調べると、自分で自分のことを……。

図書券
2000円
ファミ通チケット
1650ガバス

●ファミコン探偵倶楽部(前編・後編) ©任天堂

いたずら電話は困るよ

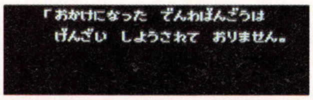
広島県　足利幸治　(会員番号901306)

綾城家の居間では自由に電話をかけられるよね。いろいろかけてみたかな？　右は推理に必要な“ある番号”を除く４種類の電話の応対。最初が１のときは３ケタになってしまう。後編では最初が０の番号と110番の電話の応対が前編と違うので、ぜひかけてみてくれたまえ。

最初が1

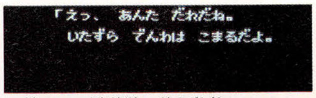


メチャクチャにかけると



最初が0

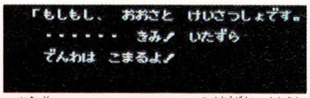




⬆例えば、任天堂の電話番号などにかけてみると……。ちょっとなまってるぞ。

110番





⬆一度はかけてみたかった110番。大里警察所にかかっちゃって怒られてしまう。

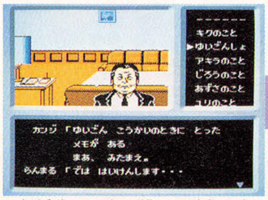
図書券
1000円
ファミ通チケット
750ガバス

●ファミコン探偵倶楽部(前編) ©任天堂

姓が出たり名が出たり

神奈川県　田中綾子　(会員番号901307)

完治に遺言書のことをきいてみると



⬆綾城家の居間で初めて完治に会ったら、遺言書のことをきく。



⬆遺言書を読んでいるときだけ、名前じゃなくて姓が出ているぞ。

ちなみにこの写真の主人公は“ちょもらんまる”という名前である。あゆみちゃんは「らんまるくんっ」と呼んでくれる。いつもセリフの前には“らんまる”とでるのだが、遺言書を読むときだけ“ちょも”なのだ。

また、いつもは“ちょもさま”と呼ぶ善蔵も、和人のことをきくと“らんまるさま”と呼ぶのだよ。

善蔵からも



⬆和人のことをきくと、善蔵が親しみをこめて(？)名前で呼んでくる。

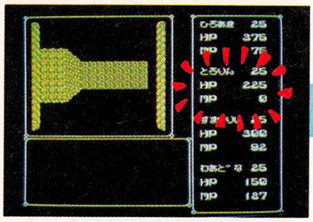
図書券 4000円
ファミ通チケット 2300ガバス

●ディープダンジョンⅢ ©スクウェア

MPの回復ゾーンがある

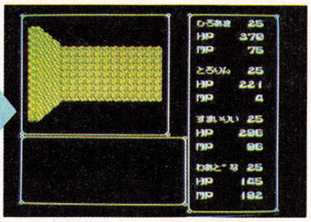
新潟県　川村文明　(会員番号901308)

MP0でも



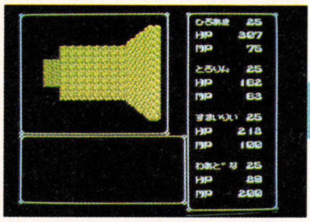
➡あ〜あ、とうとうMP0になっちゃったよ。でも?

1歩歩くと



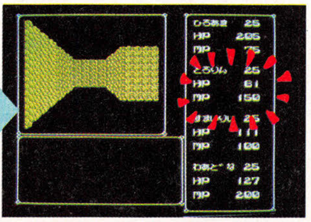
➡1歩歩いただけで、MPが回復し始めたぞ。

どんどん歩け



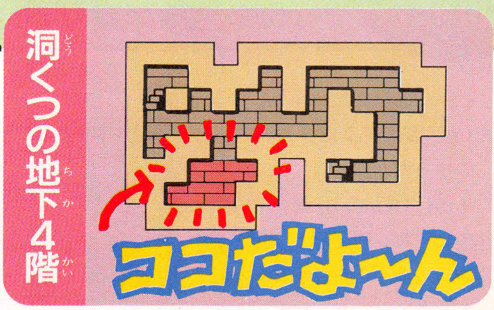
➡このへんで、HPを回復(呪文)させておこう。

MP満タン!



➡よし、MPも満タンになったことだし、再び戦いへ。

洞くつの地下4階



広〜いダンジョンをさまよっていると、じわじわとMPは減るし、HPも減る。なんかヒジョーにこころぼそくなってきちゃうわけだ。

ところが、歩くだけでMPが回復してしまう場所があったのだ。洞くつの地下4階。上のマップの矢印のところがその場所だ。ただし、MPが回復するかわりといっちゃぁなんだが、HPが少しずつ消耗するんだな。でも、そんなこたぁへーキだよね。だってMP満タンにしてからヒールの呪文でHPを増やせばいーもん。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

●ディープダンジョンⅢ ©スクウェア

何度行ってもあるんです

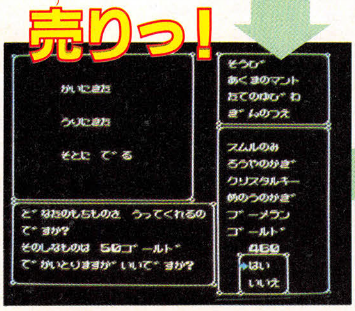
広島県　木村　剛　(会員番号901309)



⬅まぁ、言わずと知れた、ブーメランの落ちている場所なわけです。



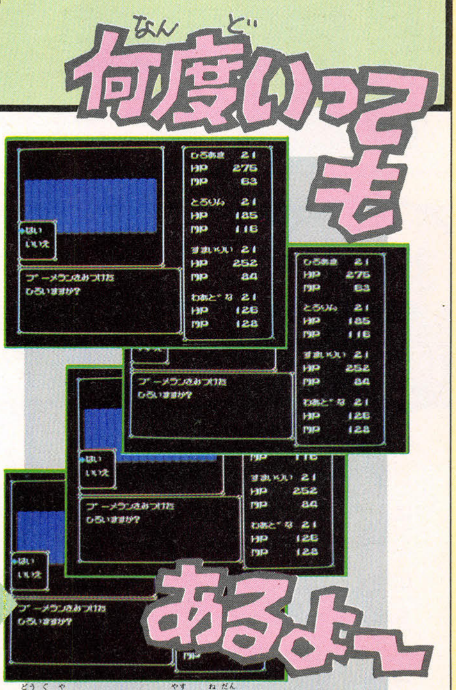
⬅苦労して手に入れたんだから、いい値段つけてよね。オジサン!



⬅えっ、50ゴールド? 安いんじゃないの? もうひと声。えっ、だめ?

塔の中に、ブーメランという、狩人だけが身に付けられる武器が落ちている。ところがこれが何回行っても見つかるんだって!

つまり、ひろってくるたび道具屋に売れば、50ゴールドもうかるってこと。50ゴールドとは、ちょっと安めなカンジだけど、いくつでもブーメランが手に入るんだから、くりかえせば、けっこうなゴールドの額にはなるよね。いったいブーメランは何個あるんですかねぇ。



⬆道具屋のオヤジめ、安い値段つけやがって。こうなったら、何回でもブーメランを持ってったろ!

秘技満載のファミコン通信16号は7月29日(第5金曜日)発売です

図書券
1000円
ファミ通チケット
850ガバス

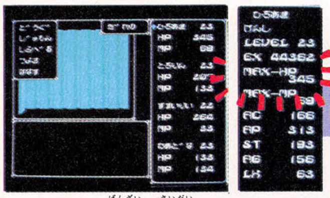
●ディープダンジョンⅢ ©スクウェア

HP回復のハズが逆に減っちゃうのだ

山口県　佐々木豊　(会員番号901310)

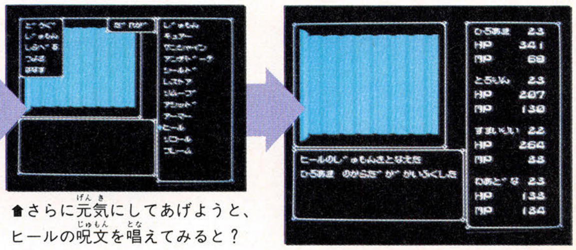
ヒールの呪文とは!? もちろんHP回復の呪文だよね。"○○○のからだがかいふくした"となるわけだけど、HP満タンの状態でヒールを唱えると、HPが逆に減っちゃうのだ。呪文をかけられすぎると、逆に疲れてしまうってことかしらね?

HP満タンで



⬆ひろあきの現在の最大HPは345。つまり今、ひろあきは元気満々。絶好調なわけね。

ヒールを唱えるとHPが減っちゃう



⬆さらに元気にしてあげようと、ヒールの呪文を唱えてみると?

⬅345あったHPが341に。ひろあきは回復なんかしてへんよ〜!!

図書券
2000円
ファミ通チケット
1200ガバス

●ディープダンジョンⅢ ©スクウェア

魔法使いの呪文が変わる

福島県　楠　広道　(会員番号901311)

持ち物いっぱいで

スピアーが



⬅スピアーは、魔法使いが最初に覚える呪文。攻撃呪文の基礎だね。

死の番犬を倒すと

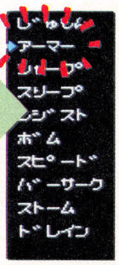


⬆死の番犬は、銀の杖を守るモンスター。まずこいつを倒すのだ。



⬆ここで、"はい"と答えると、"呪文を知りません"だって?

アーマーに



➡魔法使いの呪文に、突然アーマーが!! これはけっこう便利だね。

魔法使いの持っているスピアーの呪文がアーマーに変わるという技だ。全員が持ち物いっぱいの状態で、銀の杖を守る死の番犬を倒す。すると、魔法使いがアーマーの呪文を覚える。魔法使いの呪文は攻撃型。アーマー(防御型)を覚えると非常に役立つぞ。

図書券
3000円
ファミ通チケット
1900ガバス

●ディープダンジョンⅢ ©スクウェア

MPが異常に増えまっせ!

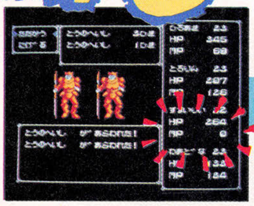
石川県　加藤康子　(会員番号901312)

戦闘中に、3番目のキャラのMPが0になってしまったら、2番目のキャラは、アーマーの呪文を唱えよう。

すると、3番目のキャラのMPが異常に増えるのだ。なんと、MAX-MPさえも超えちゃうんだからすごいね。

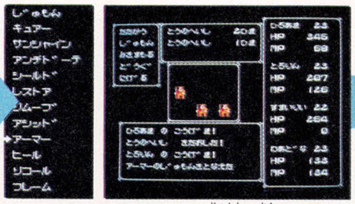
ただし、宿に泊まったり、一度セーブしたりすると、戻ってしまうからね。あくまで、戦闘中に使う技なのである。

MP0(ゼロ)



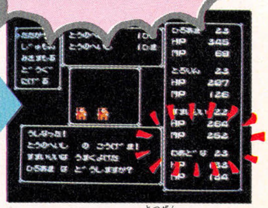
⬆すまいりいのMPが0になっちゃった。呪文が使えないよ〜。

アーマーを唱えると



⬆とろりんが、アーマーの呪文を唱えた! 2番目のキャラが唱えないとダメだかんね。

MP252



⬆な、ナ、なんと突然、すまいりいのMPが252に!! すごい。

図書券
2000円
ファミ通チケット
1100ガバス

●忍者くん阿修羅ノ章 ©ユー・ピー・エル

黒子! 変身の術

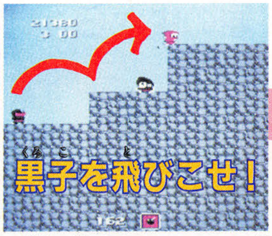
東京都 丸山陽三 (会員番号901313)

陸地にタコが!!

黒子がタコやピラニアに変身しちゃう秘技を紹介しちゃおう。

まずはステージ13まで進めてくれ。そこにいる黒子を倒さずに、水の中へといったんもぐる。

そして、ひと泳ぎしてから黒子のいた所へ戻ってみると、なんとタコに化けているのだぁ。



⬆黒子を倒さずに、ジャンプして黒子をかわせっ。海はもうすぐそこだ。



⬆ここは、タコやピラニアなどがいる水の中だぞ。ひと泳ぎしたら戻れ。


⬆➡ゲ、ゲッ。陸地にタコが。しかも飛んでいるっ。

図書券
3000円
ファミ通チケット
1950ガバス

●忍者くん阿修羅ノ章 ©ユー・ピー・エル

火炎の術がずーっと使える!

大阪府 行貞利晃 (会員番号901314)

なんと、武器の中では一番強いといわれている火炎の術を、時間無制限で、死ぬまでずーっと使うことができるのだ。

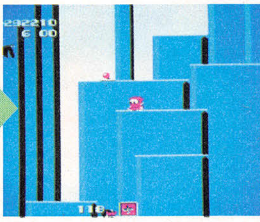
まずはふたりプレイでゲームスタートだ。プレイヤー1は、火炎の術を手に入れたならすぐにワザとやられる。プレイヤー2は、ステージ3のボーナスエリアを、新しい武器をもらってからクリアーする。これさえできたら、あとはワザとやられる。

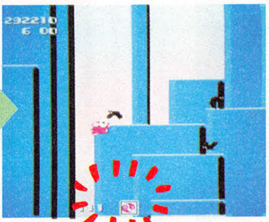
するとプレイヤー1の忍者くんは、火炎の術が使いほーだい。

しかし、新しい武器や火炎の術を手に入れるとパァ、てワケ。

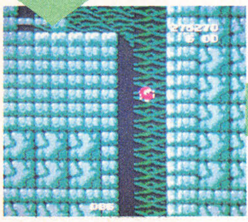
ふたりプレイで始める 1プレイヤーは火炎の術を取る




➡あれを取れば、火炎の術が使えるようになるぞ!!


➡火炎の術があるうちにやられろ。けど、かわいそー。

2プレイヤーはボーナスエリアをクリアーする

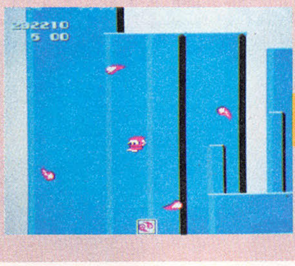


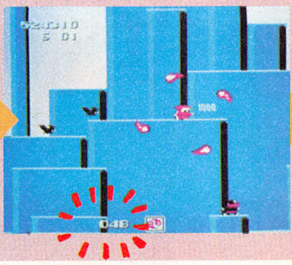

➡やっと上まで来たぞ。これで新しい武器がもらえる。

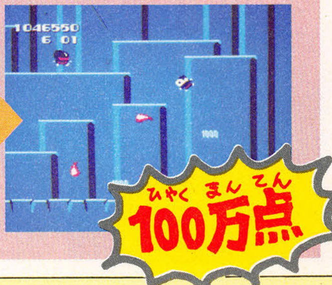


➡やられてしまったぁ。死んでしまうとはふがいない。

こうやって100万点取る!!


➡始まった時から、火炎の術をマスターしてるぜ。やりっ。


➡タイムが48になっても、まだ火炎の術が使えるぞっ。



➡100万点なんて、この秘技を使えば簡単に取れるのだぁ。

図書券
2000円
ファミ通チケット
1150ガバス

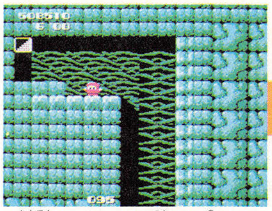
●忍者くん阿修羅ノ章 ©ユー・ピー・エル

岩の中からおにぎりが!!

神奈川県　西村総二郎　(会員番号901315)

忍者くんの修行の場でもあるステージ3だ。連続カベキックを使って上まで行くと、出口がポッカリと口を開けている。すぐに出ないでちょっと待て！　そこで出口手前、段差になっている壁にむかって手裏剣を投げてみてくれ。なんとそこから、おにぎりが出てくるのだ。さぁ、おにぎりでも食べて元気をつけて阿修羅をたおしてくれぃ！

ステージ3だよ



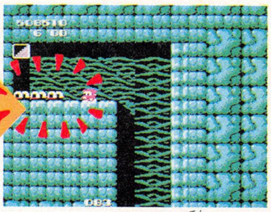
⬆連続カベキックを使って上ぼってきたところだ。しがみつくのだ。

岩の中から



⬆おや！　なんと岩の中から、おにぎりが3つも出てくるではないか。

合計で12000点！



⬆やったね。ひとつ4000点だから、3つまとめて12000点ももうけたぜ。

図書券
3000円
ファミ通チケット
1850ガバス

●忍者くん阿修羅ノ章 ©ユー・ピー・エル

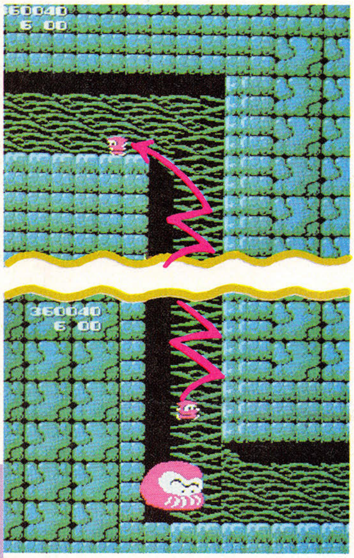
大ガイコツの亡霊現わるっ！

大阪府　江上　忠　(会員番号901316)

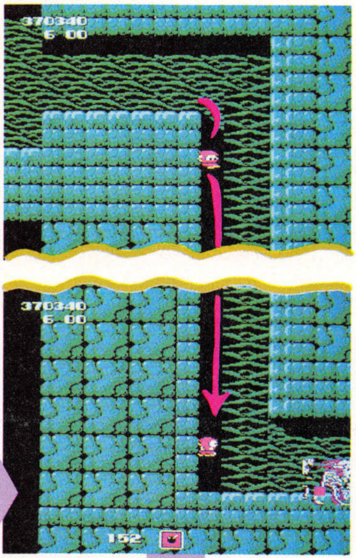
大ガイコツの亡霊に会うには、まずステージ10-Aへとゲームを進める。ステージ10へ来る前に、ステージ8の洞くつに注意しよう。洞くつがふたつあって、上の洞くつはステージ10-Aへ、下の洞くつはステージ10-Bへ続いている。だからまちがえないように上の洞くつを選んでくれよな。

ステージ10-Aへたどり着き、ちょっと右へ進むとダルマがいるハズ。近よってこっちにおびきよせよう。そして連続カベキックで上まで行って大ガイコツに会う。大ガイコツに会ったなら、口もとめがけてバクダンをポイッとほうり投げてやっつけよう。

大ガイコツを倒したら、すぐさまダルマのいた下までもどってみる。すると、ダルマだったヤツが、大ガイコツの亡霊になってるぞ。

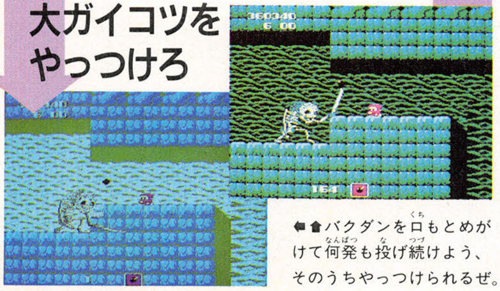


➡写真のようにダルマをひきよせといてから、連続カベキックで上まで上ぼっていこう。そして大ガイコツと勝負。



➡大ガイコツをやっつけたら、すぐに下へと落ちてみよう。すると下にはなんと、大ガイコツの亡霊らしき物が。

大ガイコツをやっつけろ

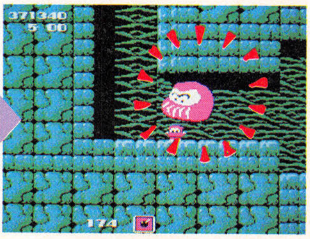


⬅⬆バクダンを口もとめがけて何発も投げ続けよう、そのうちやっつけられるぜ。

亡霊の正体はなんとダルマさんであった



⬅なんだこいつはー。気持ちわりー。助けてクリクリッ。



⬅大ガイコツの亡霊かと思ったらなーんだ、ダルマさんか。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1350ガバス

●ナムコクラシック ©ナムコ

パスワードを2文字かえるだけでランキング1位!

山口県　村中哲夫　(会員番号901317)

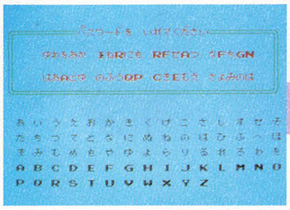
『ナムコクラシック』にはラウンドプレイとトーナメントのふたつがある。ここでは、トーナメントのパスワードを使った秘技をお教えしよう。

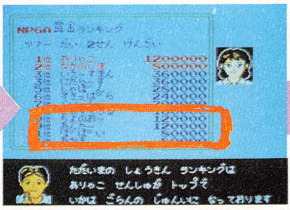
まずは、とにかく第1戦を終えてパスワードを出してほしい。そしてパスワードの最後から5文字目と6文字目を入れかえてみよう(写真では、"えさ"を"さえ"というようにね)。

するとどうだい。賞金ランキングが9位だったのが、なんと1位になってしまうし、おまけにキャディーさんまでかわいくなってるではあーりませんか。これでいつもとは、ちがった感じで楽しめることうけあい。

ちなみに、必ずしもランキングがトップになるとは限らないから注意。

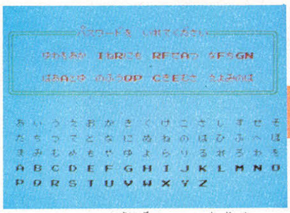
いままでだったら賞金ランキング9位だったけど……



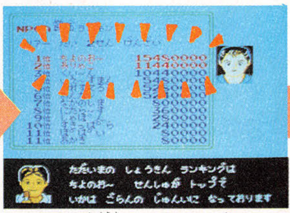




パスワードを入れかえるだけで賞金ランキング1位だ!!



⬆パスワードの最後から5文字目と、6文字目を入れかえるだけでいい。



⬆すると、賞金ランキング1位になっちゃった。やったね!!　トップだぜ。



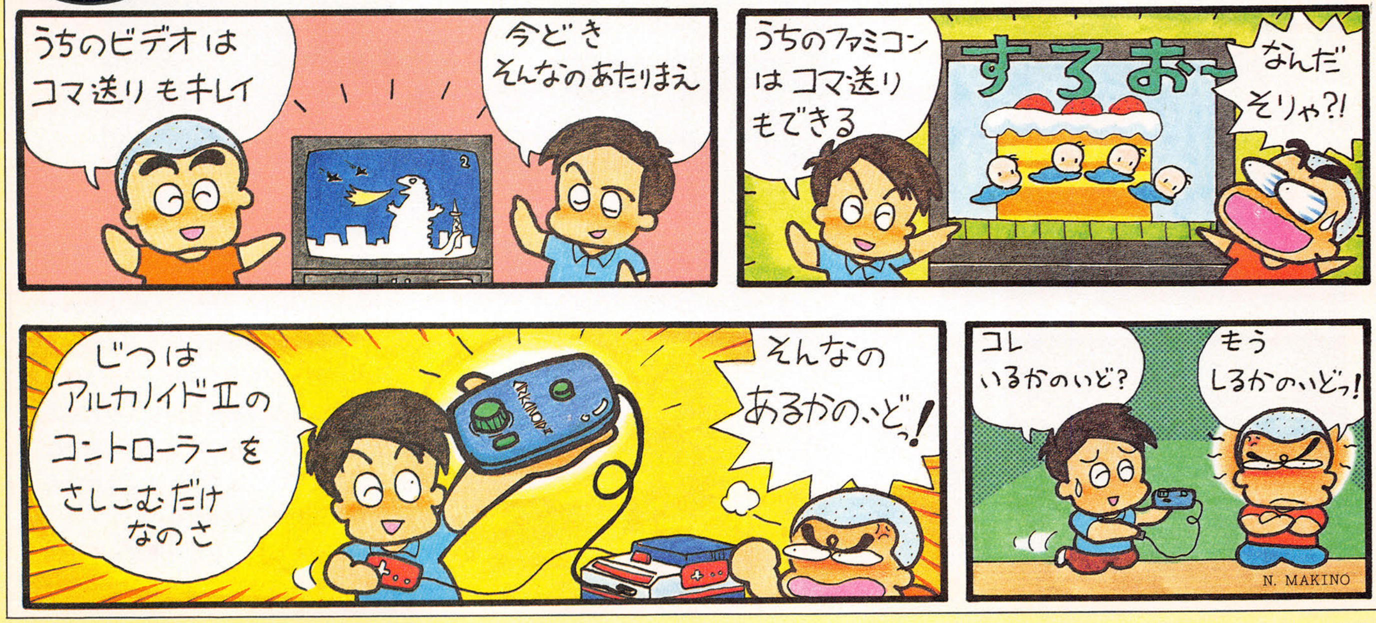
⬆えっなになにっ。バンカーの左をねらうのねっ。なんだか、元気出ちゃう。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

●バイオミラクルぼくってウパ ©コナミ

スローなウパにしてくれ

埼玉県　田中直人　(会員番号901318)



秘技満載のファミコン通信16号は7月29日(第5金曜日)発売です

図書券 3000円
ファミ通チケット 1650ガバス

●聖闘士星矢 ©SHINSEI・バンダイ 車田正美/集英社・テレビ朝日・東映動画

ああ、おそろしいカミュの復活！

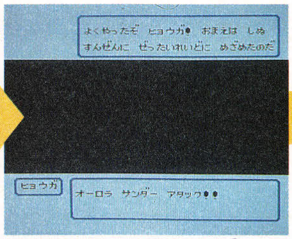
新潟県　渋谷直樹　(会員番号901319)

わが師カミュ

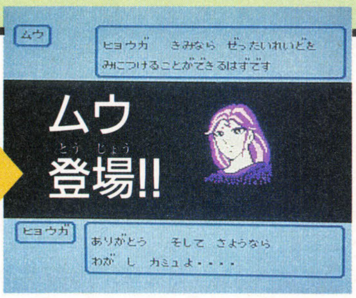


←ここは第11の宮。宝瓶宮だ。敵は我が師カミュ。絶対零度。

倒す



←オーロラエクスキューションを覚える前に倒しちゃえ。



←カミュを倒すとムウ登場。セブンセンシズをくれるよ。

まず第11の宮、宝瓶宮へ来る。ここでの敵は水瓶座のカミュ。ヒョウガの師だ。カミュに敗れるとムウがでてきて、オーロラエクスキューションを教えてくれて、セブンセンシズを回復してくれる。

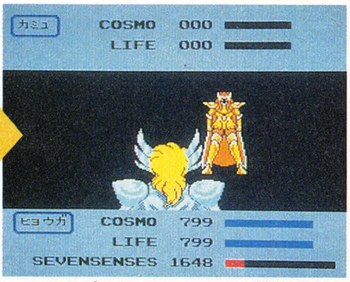
そこでちょっと待った。ムウがでてくる前にカミュを倒す。これがこの技のポイントなのだ。

すると、ムウのあとに、なんといま死んだはずのカミュが復活。ヒェー怖い怖い。でもへーキさっ。コスモとライフは0なのだ。楽勝だぜ、わっはっはー。



⬆おお。我が師カミュの復活だ。どうしよう。

でもだいじょうぶ



⬆データを見てみると、これなら楽勝だぜっ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

●聖闘士星矢 ©SHINSEI・バンダイ 車田正美/集英社・テレビ朝日・東映動画

誰でもシリュウになれちゃうの

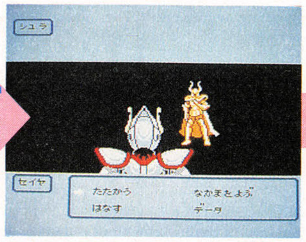
山口県　斉藤秀紀　(会員番号901320)

シリュウ以外



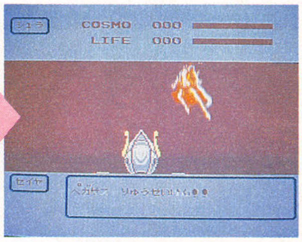
←10番目の磨羯宮だ。シリュウ以外の聖闘士を使うのじゃ。

シュラ!!

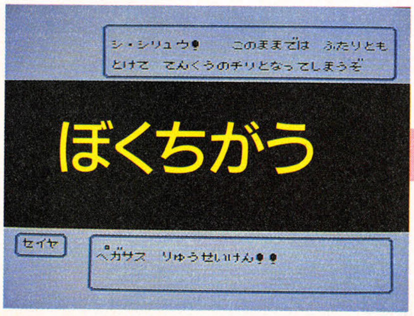


←これが13年前、アイオロスを半殺しにした、シュラだっ。

やっつけちゃう



←くらえペガサス流星拳。アイオロスの仇だ。ズババァッ。



⬆ぼくシリュウじゃないよ。セイヤだよシュラのバカ。



⬆あげくのはてにシリュウが死んじゃったのだ。最低。

黄金聖衣の中にも大ボケがいたのだ。とにかくシリュウ以外で、10番目の磨羯宮のボス、シュラを倒す。相打ちということになって、ふたりが画面から消えるが、シュラはメッセージで、こっちの名前をシリュウと呼ぶ。

そのあとなんと、相打ちになった聖闘士は生き残り、生きているはずのシリュウが死んでいるのだ。これまたびっくり。

パスワードをとって、もう一度ゲームを始めてみても、シリュウは死んだままなのだ。

禁断の秘技子ちゃん

作 山口みゆき



禁断の秘技大募集

豪華な賞品がもらえるガバスシステム。そのガバスを集めるには、禁断の秘技に応募するのがいちばんだ。

禁断の秘技にキミの見つけた秘技が採用された場合は、秘技のスルドサに応じて全国共通の図書券（1000円〜10000円分）とファミ通チケット（500ガバス〜5000ガバス）がもらえてしまうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には、編集部が決めた番号を登録したカッコイイ会員証もプレゼントしちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、はがきにキミの会員番号を必ず書こう。

応募する秘技は、他の雑誌に載っていないもの、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのないもの、そして、キミ自身が見つけたものに限る。これだ!! という秘技が見つかったら、すぐに右の"はがきの書き方っ!"をよく読んで、送ってくれ!!

はがきのかき方っ!

はがきのウラに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書こう。さらにその下に、技の内容をひとことで書いてくれ。技はできるだけ具体的に説明してほしい。どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。そして、会員番号を持っている人は自分の会員番号を、ない人は会員番号のところに"なし"と書くこと。会員番号のない人も、採用されれば、会員登録をして、会員証を送ります。

オホーツクに消ゆ
コンティニューができる!
①そうさメモを見たあと
②タイトル画面(つづく)がでているとき
③コントローラーIIの✚ボタンの(上)を押しながら
④コントローラーIの(A)ボタンと(セレクト)を押す!
住所 〒107 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断 秘技子　年齢 12
TEL 03-236-8350　会員No 000009

107-24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
オホーツクに消ゆ係

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集（ゲーム名）係

ファミコン通信
ガバスシステム

●ガバスシステム

これは「ファミコン通信」の読者だけのチケット制度だ。ここに出ている品物のところに書いてある数のガバスチケットが集まれば、そのプレゼントがキミのものになるのだ。

●チケットの入手方法

右のページに並んでいるのが、毎号キミのものになる補助券ガバス。まずはこれをためておこう。そして、キミがファミコン通信の"禁断の秘技"や"町内会"などのコーナーに投稿して、みごとに採用されれば、なんと一挙に5000ガバスまでもらえる特典がある（詳しくは各コーナーの記事を読もう!!）。編集部からは金色に輝くガバスを贈るぞ。

今週からガバスアイテムがドーンと大増加！

さて、ガバスを集めてもらえるプレゼントは、このページに紹介しているモノたちだ。

●応募方法　キミがガバスアイテムを手に入れるためには、まず、そのアイテムのところに表示されている数のガバスチケットを集めることが必要だ。チケットが集まったら、右のページの右上にある応募券に必要事項をすべて書きこみ、集めたチケットといっしょに編集部あてに送ろう。キミの応募券が届きしだい、品物を贈るよ。ただし、1.2.3番の品物は、毎週抽選で30人ずつに送るからね。それから、今号の応募券は、今号の発売日から2週間めの日まで有効だ。それ以後に応募する場合は、次号の応募券が必要なのだ。

注意　1800ガバス以上の表示のある品物への応募には、編集部から贈られた金色のガバスが必要になります（補助券ガバスだけで応募することはできません）。

新作ソフトのプレゼントは、原則として発売後に発送されます。

今回の応募の締め切りは、1988年7月29日到着分までなのだ！

15号のクイズ　（○の中に文字を入れよう）

みんなの知りたい最新情報が載ってるページは？

ファミ通 エク○プレス

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー ファミコン通信編集部
ガバスでもらうプレゼント係



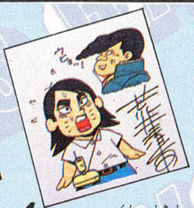
1 水野店長の色紙
17ガバス



2 ファミ通バッジ
50ガバス



3 ファミ通ノート
200ガバス



4 べーしっ君の色紙
500ガバス



5 ファミ通テレホンカード
680ガバス



6 ファミ通カンペンケース
780ガバス



7 ファミ通カートリッジケース
990ガバス



8 ファミ通Tシャツ
1680ガバス



9 ファミ通時計
1800ガバス



10 ディスクカードソフト
1800ガバス

※定価が4000円以上のソフトは、2900ガバス必要です。ディスクカードの種類は選べます。



11 ファミ通電卓
1980ガバス



12 ファミ通トレーナー
2480ガバス

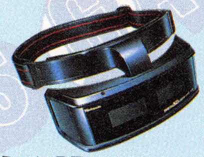


13 カートリッジソフト
2900ガバス

※カートリッジの種類は選べます。



14 アスキースティック ターボジュニア
2900ガバス



15 ファミコン3Dシステム
4000ガバス



16 アスキースティックⅡ ターボ
5000ガバス



17 ラジコン サンダーショット
7800ガバス



18 ディスクシステム
9800ガバス



19 ファミコン本体
9800ガバス



20 セガ マスターシステム
11200ガバス



21 ソニーウォークマン(WM-51)
11800ガバス



22 PCエンジン
16500ガバス

これがキミのガバスチケットだ！

今回のクイズの答え						7月29日号
ファミ通 エク○プレス						
お名前						※会員番号(かいいんばんごう)
欲しいプレゼント名	○ 番の					
同封したガバスの総額	万	千	百	十	一	ガバス

※会員番号のない人は書かなくてもけっこうです。



←ガバスは切りとって大切に保管しよう!!

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

ガバスでもらうプレゼント応募券⑮
締め切りは1988年7月29日　7月29日号

ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡
お名前	
電話	(　　　)　　―

GAVAS

いつもファミ通を買ってれば
ガバスはどんどん増えるのだ



INFORMATION



NEWS

'88東京おもちゃショーがおもしろかった!



⬆やはり今回の目玉はCD-ROMだったぜ。

去る6月16日から19日までの4日間、東京晴海の見本市会場で、'88東京おもちゃショーが開かれた。このショーって、本来は、各おもちゃメーカーが、全国の問屋さんに向けて行なう発表会なんだけど、最終日だけは、一般にも公開されていて、発売前のおもちゃを、めいっぱい見て、さわって、楽しむことができるというわけ。

ファミコンが登場して以降、おもちゃの主流はTVゲームという感が強いけど、今年はPCエンジンも参入してきて、さらに盛り上がりを見せていたようだ。基本的おもちゃから、最新流行のおもちゃまで、3万点以上が出品されたそうだけど、すごい数だよね。

だけど、どのジャンルを見ても、共通しているのは、キャラクター商品の多さだ。とくに、TVや雑誌で人気のあるキャラクター商品は、どこも黒山の人だかり。考えてみれば、ファミコンでもキャラクターゲームは人気高いもんね。

今回発表されたおもちゃが、これからどういう売れ行きを見せるか、楽しみだね。



⬆セガのブースでゲームする他社の人々。



⬆映画とタイアップしてタイトーから発売の「アキラ」だ。

NEWS

SNKゲームファン待望のクラブなのだ"スーパープレイヤー"

エス・エヌ・ケイでは、ゲーム好きのためのファンクラブ、"スーパープレイヤー"を発足する。これには、米国のお友だちも入っていて、USAファミコンとの情報交換も楽しめるぞ。今なら先着3000名まで無料で入会できる。下記まで応募。

応募のあて先

〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
SNKクラブ
スーパープレイヤー入会
ファミコン通信係



⬆これはUSA版の会報。日米交流なのだ。

EVENT

いよいよファミスタ日本選手権の決勝大会が行なわれるぞっ!!

全国ファミスタファンの熱い声援に応えて開かれた、超ウルトラスーパーミラクル企画『第1回ファミスタ日本選手権』も、いよいよ決勝大会を残すのみとなった。

第2次地区予選を勝ち抜いてきた14名の勇者が、7月31日、東京は新宿のスタジオアルタで、最後の火花を散らし、名実ともにファミスタの日本一を決めるのだ。

当日は、この14名の勝者のほかに、本誌ゲーマー、アルト鈴木とGTVの名人の2名が、シードされて参加、計16名の対戦となる。

また、エキシビジョンとして、糸井重里、松下進両名誉委員長の名人戦も、くりひろげられることになっているのだ。

で、会場には200名まで観戦することができるんだけど、そのうち100名様を、ファミ通からご招待しちゃおうと思う。希望者は、大急ぎでファミ通あてに応募してくれ。先着順だからね!!

ファミスタ選手権決勝大会
●日時　7月31日　13時〜17時
●場所　新宿スタジオアルタ



⬆6月19日に行なわれた、おもちゃショーでの関東地区予選。



⬆松下進名誉委員長



⬆糸井重里名誉委員長



⬆アルト鈴木、地区予選勝者と握手の図。

TOYS

ハイテク技術搭載の"エレクトロニクス フラッシュテニス"登場！

(株)バンダイから、ハイテク技術搭載のまったく新しいタイプのスポーツゲーム〝エレクトロニクス フラッシュテニス″が、この秋に発売される。

本体から、3方向に飛びかう光を、専用ラケットで打ち返し、得点を競い合うという、まさに近未来の発汗ゲーム。『トロン』という映画の中で、コンピュータたちがやっていたゲームをご存知だろうか。あれによく似た感じなのだ。ボールではなく、光を打ち合うテニスゲーム。やってみないことには、この面白さは味わえない。迫力の感覚が、ちょっとちがうんだよね。



➡初めて見る新感覚ゲームに、少年たちもちょっととまどいぎみだ。



⬅発売は9月。待ち遠しいぜ。予定価格9800円。問(株)バンダイ☎03・844・5661

GOODS

軽くて小さくて便利 ストロボ付きカメラ "Mr.カポネ"新登場

レジャー先で便利な使い捨てカメラが、今はやっているけど、一回こっきりで終わり、というのがなんとももったいない。おまけに昼間の明かるいときだけだしね。

そこで、共栄産業(株)の〝Mr.カポネ″を紹介しよう。ストロボ付きだから、夜でも昼でもシャッターチャンスをのがさない。カートリッジフィルムをポンと入れれば、あとはシャッターを押すだけ。しかも大きさは、手の平サイズだ。

おもちゃのようで、おもちゃじゃないミニカメラ。アクセサリーにもなって、いい感じなのだ。



⬆価格3480円。製造元・共栄産業(株)、発売元・NISHIYA☎0559・71・1411だ。

EVENT

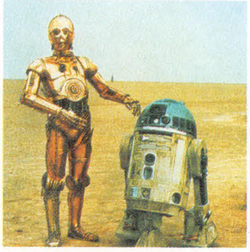
大阪城ホールが宇宙船に変身する"SFX1988"に行ってみよう!!

読売テレビ開局30年を記念して、7月23日から10日間、大阪城ホールで行なわれる〝Panasonic SFX1988″。これが、なかなか面白そうなのだ。大阪城ホールを、ひとつの巨大な宇宙貿易船にみたて、ストーリーを設定し、さながらSFX映画の中に迷いこんだような体験ができるらしいぞ。

また、これまでのSFX映画の制作過程も、実物を使って見せてくれる。話題の最新作『WILLOW』も、見られそうだ。とにかく、現在のSFXの技術を駆使したこのイベント、絶対見ておいて損はないはずだっ!!



⬆これが宇宙貿易船シノサナップ号だ。宇宙市場を中心に、博物館やシミュレーションルームがある。



⬅『スターウォーズ』のC-3POにR2D2を始め、人気者が続々。

Panasonic SFX1988

●期間　7月31日〜8月1日
10時〜21時
●会場　大阪城ホール
※問SFX事務局☎06・356・6525

GAMES

トミーからオモシログッズ2種を紹介っ!! "ボイスチェンジャー"はハイテクおもちゃ "ワナワナ"はビックリおもちゃなのだっ!!

トミー(株)からのオモシロ商品2種を紹介しよう。ひとつは、自分の声を七変化させられるミニサンプリングメガ〝ボイスチェンジャー″。小型のマイクに向かって入れた自分の声が、切り替えひとつで、ひょーきんにもおそろしくもなっちゃうというのだ。イタズラ電話がかかってきたら、モンスターのような声に変えて、おどかしちゃうとか、自主製作ビデオのセリフに効果を加えるなど、使い方はいろいろ。簡単にできて便利だ。

もうひとつは、ジョーズのようなロの中に頭を入れて、アゴでボタンを押すと、運が悪けりゃ、鋭い歯にバックリはさまれちゃう衝撃体感ゲーム〝ワナワナ″だ。20回に一度、恐怖が待っている。パーティーのバツゲームにいいね。



⬅歯はウレタン製だから安全だよ。価格2200円。問(株)トミー☎03・693・1031



➡単3電池4本で動く小型だから、どこでも使えるね。予定価格は3980円だ。



Tokyo Disneyland No.49



ナイト・エンターテイメントの季節ですね！

ついに、その季節が来ました。そうです。連続連夜の夜空のショー、東京ディズニーランドスターライト・ファンタジー。そしてエレクトリカルパレード。この7月15日からは、毎夜連続で8月31日まで、この2大アトラクションが繰り広げられるのです(雨の日、あるいは強風の日は中止されますけれど、残念ながら)。

ファンタジー・イン・ザ・スカイ(花火だよ)、サーチライトショーとレーザーショー。パークを包み込む美しい光に、思わず言葉を失う瞬間も……。また、光の造形物の大パレード、エレクトリカルパレードは、地上にあふれる粒子の彫刻。夜の東京ディズニーランドは、さまざまな光の演出により、新しい、感動的な姿に生まれ変わるのです。夏！、夜。この夏休み、光を確かめに、東京ディズニーランドへ——。

☆東京ディズニーランドに関する問い合わせは、☎0473・54・0001、または☎03・366・5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ

PRESENTS

映画『アキラ』の劇場招待券を100名様に！

7月16日から公開予定の映画、『アキラ』。原作者である大友克洋が、自ら監督、脚本しているという、超話題のSFアニメだ。この劇場招待券を、12月に同名のファミコンゲームの発売を予定しているタイトーから、100名の方にプレゼントなのだ。大友克洋ファン、『アキラ』ファンでなくとも、これはちょっと見逃せないアニメだぜ。希望者は、大急ぎでファミ通へ応募。



⬆7月16日公開だから、このプレゼントのみ、しめ切りは7月22日まで。急げ!!

PRESENTS

『水戸黄門Ⅱ』発売記念に印籠時計なのだ！

サン電子から、『水戸黄門Ⅱ 世界漫遊記』の発売を記念して、〝おしゃべり印籠時計〟を2名の方にプレゼントする。これは、ソフトの中に入っているアンケートはがきを送らないと、ほんとはいけないシロモノなんだけど、ファミ通読者のために、特別用意してもらっちゃったのだ。ソフトを買えば、当たるチャンスは2回というわけだね。この時計、セットした時刻になると、「お時間でござる」ってしゃべるんだって。おかしいのだ。



⬆かなり本物に近い造りになっている。裏側が時計。ほしい人はファミ通へ応募。

PRESENTS

『スーパーブラックオニキス』のコンテストに応募しちゃおうぜ！

ビーピーエスでは、『スーパーブラックオニキス』の発売を記念して、2種類のコンテストを企画。

コンテスト1は、カリバーの隠されているフロアマップを、16×16(マス目)のマップ用紙(方眼紙でも自分で線を引いてもオーケー)に書いて応募するというもの。正解者の中から、1000名様にオリジナルキーホルダーや、テレカなどが当たっちゃうのだ。

そしてコンテスト2は、ソフトの中に入っているはがきに、ゲーム終了時のパスワードと、チームリーダー名を書いて応募するというものだ。応募者の中から抽選で、1500名様に、終了認定証と宝石ブラックオニキスやオリジナルキーホルダー、テレカ、下敷き、ステッカーなどが当たる。

コンテスト1に応募する人は、マップと一緒に住所、氏名、年齢、電話番号を明記してね。しめ切りは8月末。



⬅コンテストの賞品だ。キーホルダー、テレカ、下敷き、ステッカー。イラストがいい。

『スーパーブラックオニキス』応募のあて先
〒226 神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-3
鴨居ユニオンビル4F (有)ビーピーエス
スーパーブラックオニキスコンテストファミ通係

ごめんなさい

●14号の12ページ『クロスレビュー』で、『マニアック マンション』(ジャレコ)、『ファンタジーゾーン』(NECアベニュー)の2作に関して、完成バージョンではないサンプルで評価してしまいました。このコーナーでは、発売前のサンプル版の場合、ほぼ完成に近いバージョンのもので評価することにしておりますが、上記の2作に関しては、その確認があいまいであったことを、お詫びします。

●14号の9ページ、『TOP30』の記事中、左段の注目ソフトとして紹介した『源平討魔伝』の順位が、8位となっておりますが、これは7位の誤りです。ごめんなさい。

プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
ファミコン通信編集部インフォメーションプレゼント係
※○○○希望
※欲しいモノの名前を書くこと

しめ切りは7月29日
(当日消印有効)

BOOKS

邪聖剣ネクロマンサー　上原尚子文



ここのところ、続々と登場するゲームブック。今回も2冊、紹介しちゃうぞ。

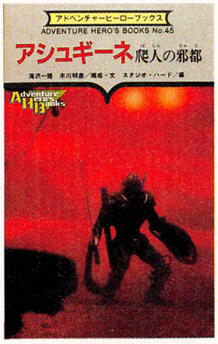
1冊は、PCエンジンの人気ゲーム『邪聖剣ネクロマンサー』を原案にしたものだ。

PCエンジンのゲームとは、ストーリー設定がいくつか変えてある。例えば主人公のキミはイシュメリア王国の王女アーイシャとなって、兄の王子と戦いの旅に出ることになっている。また連れていける2人の従者のかわりに、従者の能力が使えるようになる宝石を持っていくことになる。でも、ゲームの目的はもちろん魔空王アザトースを倒し、国の平和を守ることなのだ。そのためには、まず伝説の剣、ネクロマンサーを探し出せ。

●勁文社/580円

BOOKS

アシュギーネ爬人の邪都　滝沢一穂・木川明彦文



もう1冊のゲームブックは、シリーズで3作も出ている大人気のパソコンゲーム『アシュギーネ』が原作。

は虫類に似た種族グール人と地球人のような肉体を持つフェリトリア人の父と母から生まれた子（考えてみるとかなりすごい混血ではある）アシュギーネ。彼は父母を殺したグール人に復讐するために旅立つ。

このアシュギーネはパナソニックAIというパソコンのCFキャラクター。でもってCFキャラクターをデザインしたのが本誌でもおなじみの横山宏氏。

このゲームブックの中でも、そのカッコイイ、描きおろしイラストがいっぱい。本の内容もイラストも、両方楽しめるよ。

●勁文社/580円

BOOKS

友情は2万キロのザイールへ　中嶋美沙子著



朝日新聞のコラムに、自分の担任のクラスのことを書いた先生がいた。そのコラムの感想をはるばるアフリカのザイールから送ってきてくれた人がいた。その人は城田さんというザイールで建設の仕事をしている日本人。コラムの感想とともに、ザイールのこともいろいろ書いてきてくれた。

先生もクラスのみんなも、ザイールについては、ほとんど何も知らなかったけれど城田さんの手紙で興味を持つようになった。そして、しだいにザイールの小学校の子どもたちとの交流が深まっていく。日本から2万キロも離れた国ザイールのことがわかってくるよ。

●大月書房/1300円

VIDEO

コナミ・シューティングベスト



コナミのシューティングゲームをビデオで見るならコレ1本でオーケーさっ!!　と言えるようなビデオが出た。

内容は、シューティングゲームのファンをぐーんと増やした功労者的ゲーム『グラディウス』、グラフィックのすごさが話題を集めた『沙羅曼蛇』、そして、スゴ腕のシューティングゲームファンをもうならせた『グラディウスII』の3作をバッチリ収めているのだ。

シューティングゲームのファンじゃなくても、見ていてスカッとしちゃうこのゲームビデオ。3作まとめて見ることができちゃうって意味でもとってもオトク。キミのビデオライブラリーに加えてみては？

●ポニーキャニオン/60分/発売中
VHS、β 各9800円

MUSIC

ミュージック・フロム・ハイドライド3

T&Eソフトの人気パソコンゲーム『ハイドライド』の完結編、『ハイドライド3』のゲームミュージックが発売になるぞ。

〝200階の塔のBGM〞、〝失われた宮殿でのBGM〞、〝ガイザック出現のテーマ〞など、ゲームで使われているオリジナルサウンドは、14曲ゼーンブしっかり収録されているぞ。それに加えて、7曲のアレンジバージョンも。ぜひ、聴きくらべてみてほしいものだ。

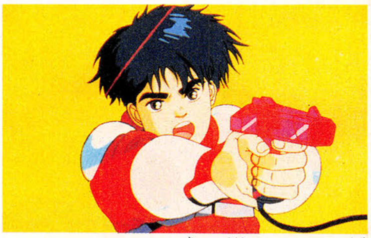


オリジナルが好き、っていう人も、いやいやアレンジバージョンが、っていう人もいるだろうけど、違いを楽しめるのがゲームミュージックのツウだよね。

●キングレコード/7月21日発売
LP、CT各2500円、CD3000円

VIDEO

赤い光弾ジリオン　総集編



昨年放送されて好評だったTVアニメ『赤い光弾ジリオン』がビデオ化されたぞ!!

このビデオは総集編という形で再構成されたもの。内容は宇宙の侵略者ノーザ星人の攻撃隊総指揮官バロン・リックスと、これを迎え撃つ惑星マリスのホワイトナッツ隊のJJ、チャンプ、アップルとの対戦だ。

JJたちは、強大なノーザ軍を相手に、正義のパワーを持つ光線銃〝ジリオン〞を手に応戦するのだ!!

JJを中心に魅力あふれるキャラクターたちの熱い戦いぶりは、何度見てもワクワク、ドキドキしちゃう。8月21日には、ワキ役チャンプとアップルをメインにした総集編第2弾も出る予定。

●バップ/45分/7月21日発売
VHS、β、各8800円

MOVIE

もうすぐ夏休み!! みんなイロイロと計画をたてていることと思う。ところで、夏休み映画もよりどりみどり、今回の4本と次回予定の4本から、じっくりチェックして映画館へ!!



ウィロー



『スターウォーズ』のジョージ・ルーカスひさびさの新作は、冒険ファンタジーだ。主役のウィローは、体のとても小さな種族、ネルウィン族の一員だ。



ウィローは、ひょんなことから赤ちゃんを拾う。この赤ちゃんは世界を悪の力で支配しようとする女魔法使いバヴモーダを倒す運命の子だった。この赤ちゃんと関わりを持つうちに悪の力に立ち向かうことになる……。

ウィローは、ハミダシ者だけど剣の腕はバツグンの戦士と、動物に姿を変えられてしまった良い魔法使いと共に旅をする。

はじめは少ししか魔法を使えなかったウィローが、困難を乗りこえるうちに上達し、やがて強大な魔女軍団と対決するのだ。

ウィローの勇気に感動し、SFXやクリーチャーのすばらしさにビックリ。この夏必見の作品だ。

●UIP配給
●7月23日公開予定

クロコダイルダンディー2

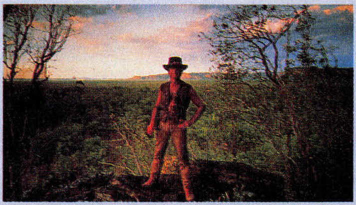
オーストラリアの大自然の中から、大都会ニューヨークにやってきたニュータイプのヒーロー、ダンディー。前作も大ヒットしたけどこのパート2も、それ以上の大人気。アメリカでは公開直後に全米ナンバー1になったほどなのだ。



前作では都会をジャングルと同じように見たてて、ハチャメチャに暴れてくれたダンディー。さて今回は?

ダンディーの恋人でジャーナリストのスーがある大事件に巻き込まれた。当然のことながらダンディーもこの事件に関わりをもつことに、事件はやがてニューヨークからオーストラリアへ。

敵をバッタバッタとなぎ倒し、銃撃戦もあったりと、アクションシーンもいっぱいだけど重たくないのだ。スリルはあるけど笑いもあるって感じで、リラックスして見ることのできる、コメディアクション映画なのだ。



●UIP配給
●8月6日公開予定

バイブス秘宝の謎

ハデな衣装で日本のビールのCMにも出たりしている、アメリカの人気シンガー、シンディ・ローパー主演の、サイキックアドベンチャー映画なのだ。



守護霊と交信することで未来を予知できるシルビア(シンディ)はある日、大学の超心理学研究会のパーティーで、ジェフという博物館に勤める男と知りあう。実はジェフも物にさわるだけで、その過去を知ることができる超能力者だ。



この2人はハリーという男からアンデス山中で行方不明になった息子を捜してほしいと依頼される。大都会の暮らしにアキてきた2人は依頼を受けて、アンデスへ……。

現地へ着くとこのハリーの話はウソで本当はインカ帝国の秘宝探しが目的だったのだ……。

シルビアに霊がのりうつるところや、アンデスの秘宝のパワーが爆発するところがみものだ。

●コロムビア配給
●7月23日公開予定

ダウンタウンヒーローズ

今年の春、大学をメデタク卒業した薬師丸ひろ子ちゃんの久々の主演映画だぞ。

舞台となるのは、昭和23年の愛媛県、松山高校。この高校に入学し、寮生となった志麻洪介の目から見た活気ある学生生活と青春が描かれている。



洪介は高校に入学してまもなく、"県立高女のマドンナ"と噂される女学生房子(この役がひろ子ちゃん)と知り合い心を奪われる。しばらくたって、文化祭で演劇をやることになった。この演劇には、ヒロインが必要だが男子校である松山高校には女生徒がいない。結局、あの房子が抜てきされる。しかし、演劇の仲間のひとりも、房子に恋していたのだった……。

今の高校とはゼンゼン雰囲気が違う学生生活にはちょっとビックリ。物質的には豊かじゃないけど、自由と明かるさがいっぱいなのだ。

●松竹配給
●8月6日公開予定



■前回は特別付録で本編はお休みでしたね。今回からノーマルに戻りますう、のでよろしく。





ひょい
わっ
どんがらがっしゃーん
バッターボックスに入りました おまえ！
オレと戦うなんざ1億年はえーぜ！
ささっ
いててて
ちょす！
ぎえっ
おとこまえ 略して おまえ ここにあり
自分で言ってる
ちょす ちょす ちょすっ
やん やん やん！
あーりあちゃんが さがしてる人が テレビに映ってるゥ～
ちょすちょす ちょす～
やあん まいった まいった
あはははは
いーかげん 気づけよ！
ゴン
にか～っ
てビデオドロームだっ
誰だっ？ いってーな～
あ
ハラヘッタじゃ ねーかっ！
うす
さがしたんだぜコノヤロ！
感動の再会
べるのやコイツも 一緒かっ!?
うん。
ほっぺつかまないでよー
色つけると気もちわるいっす
ボクらは「ビッグガメラ」にいるよ！
おーし わかった すぐ行くぜっ
待ってるねー！
ダッ
おめ～試合中に なにやってんだよぉ～
よいしょ よいしょ
連合TV
べるの！アリアちゃん みつかったぞ！
えっ ほんとかぉ!?
よ～し！あとは これでジョーズに 勝てば、地球に帰れるぞっ!!
さあ こいっ!!



なかなか イセーの いい ぼうやね
ウフフ
金田さん、サマンサ投手なんですが、立ちあがり見たところ さほど球にキレもコクもないよーに見えるんですが いかがですか?
ミニスカはいてるから、ゆるす!
それに彼女、「魔球」を投げるらしいですよ。まきう
ほーそれはまた おもいっきしありがちなお話ですね。「消えるまきゅー」かなんか投げるんでしょーか?!
ありゃ
カウントは2-2 おまえおいこまれております
あっ あのサインは!
なっなんだお あのカッコは!
おっと!言ってるそばから出るかっ!?
消える魔球ゥー!!
ぐお
む?
ズバン
ストライク バッターアウト!
おそろしいまきゅうだっ!
ちっともおそろしくないおっ!
まさに「ボケられたらずっこケる」とゆーギャグのお約束ゴトをミゴトに逆手にとった魔球であります
スリーアウトチェンジ!
2回表
ちくしょー 4番がうてないんじゃ話んなんねーよな~
早く点もらって楽になりたあい
ぽいっ
カン
カン
で、
2
20
じゃ~ん
別の意味で楽になったな。
あんたね~~っ!!
ふっふっふっ
ぜーぜー
2回の表の長~いジョーズの攻撃がよーやく終了しました!しかし、一挙に20点とられたボーズ!このままコールド負けしてしまうのかボーズ!絶対絶命のピンチであります



■現在、着々と単行本の企画が進行中！ 待てば海路の日和ありとは、こういうことだぞ。


第30面　ハリキリ十勇士の巻
大トロ倶楽部
片山まさゆき
打ったー!!
吉宗の逆転ホーマー！
ジャイアンツ　また勝ちこしました
おのれ〜徳川め
幸村！幸村はおらぬか
はっ父上
おぬしにたのみがある
諸国の勇士を集めジャイアンツを倒してもらいたい
ジャイアンツあるかぎり平和な浮世はのぞめぬわ！
かしこまりました父上
ゆけ！　幸村
江戸城ドームへ
はっ
ヒュン
ヒュン
猿か！


ヒュン
ヒュン
ヒュン
ムムム
この横っとびの
すばしっこさは
三遊間にぴったし！
こら猿
ピタッ
おいら猿じゃね
サスケッてんだ
サスケ
おまえ
どこのチーム
ファンだ？
へっ決まってらあ
毛利カープよ
それなら最近の
徳川ジャイアンツの
おうぼうぶり
目にあまるものが
あろう
あるある
あるある！
どうじゃ江戸へ
のぼって
いっしょに徳川を
倒さんか？
ホントかい？
ホントに
徳川を
倒せるのかい？
コクリ
サスケは
家来となった
いくぜ
ドカーン
わ
なんだ　なんだ
誰だ　こんなとこに
バクダンしかけたの！
あっ　あそこで
東スポ読んでる奴
があやしい！
ドメ！
くそ〜〜


おまえか
そこらじゅうに
バクダン
しかけたの
うぐぐぐ
ドォン
オレは徳川が
勝った日は
バクダンしかけて
うさばらしするんだー!!
ドドォン
バクダンこぞうは
なかまになった
それ
待てえい
身ぐるみはいで
おいていけー
ハハハ
わしが真田幸村と
知ってのろうぜきか
おまえいけ!
わっ
ムハハハ
そうれいー!
カァン
おっ
その打力
ぜひうちで
活かしてみない
か?
えっえっ
けいやく
金は
これくらい
でどう?
怪力ぼうずは
なかまになった
GO!
GO!
あ
ドロン
親分　ぶっしを
ちょうたつして
きやした
おおっ
べんりなやつ!



■さあ、いよいよ江戸城ドーム決戦だっ!! はたして悪のみなもと徳川ジャイアンツを倒すことができるか!? 次号を待て!!

▶次号にコンティニュー

新着ゲーム通信



朝まで原稿を書いてて、外が明かるくなるころ家に帰る、とかいう生活は、とっても疲れるけど、イイコトもあったりする。みんなも大人になったら、ファミ通で朝までお仕事してみませんか。ねえ？

コナミックテニス

大人感覚のテニスゲームだよ

コナミ　8月19日発売　3300円

スポーツ、スポーツでセメるコナミから、テニスのゲームが発売になるよ。

内容は『エキサイティングベースボール』のテニス版ってとこかな。大人っぽいキャラとリアルな背景＆サウンドで、センスのいーいオシャレなテニスができるわけ。

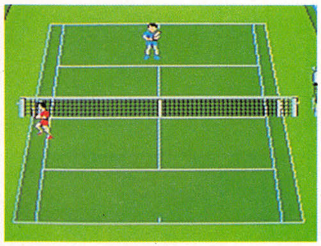
１人でプレイするときは対コンピュータ。普通に試合することも、トーナメントに参加することもできる。自分のキャラをつくって育てていくことだってできるのだ！　試合ごとにもらえる経験値をしっかりためて（ディスクだから、ちゃんとセーブできるし）、強いテニスプレイヤーをつくっていこうっ。

もちろんお友達と遊べるVSプレイもついている。大勢で観戦しながら、ギャーギャー遊ぶってゆーのも楽しいよね。

今までのテニスとは一味違った画面構成も出てきて、とっても新鮮なフンイキ。ちょっと大人のゲームがしたい人はぜひドーゾ。



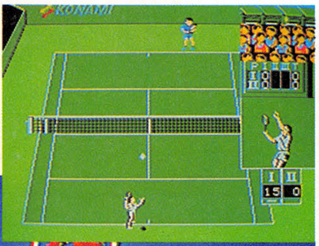




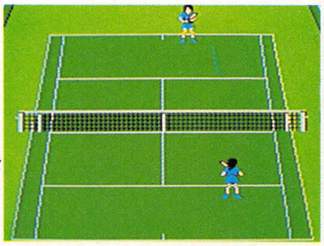
⬅ほーら、選手さんたちがスマートでしょ。大人ってカンジね。



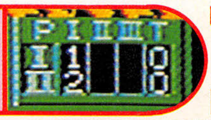
⬅トーナメントは8回戦。強い選手を育ててから参加したいね。



⬅サーブするときの姿がグィーンとアップになる。リアルだぞ。



⬅玉の動きもスムーズ。追っかけやすいからラリーが続くのだ。



➡スコアボードもくっきりはっきり見やすいのがヨイのだ。



⬅観客さんもニギヤカ!!　ワイワイガヤガヤしてくれるよ。



⬅友だちとVSプレイすると、コレがけっこう燃えてしまうのであった。でもケンカしないで仲良く遊ぼうねっ!!

※画面は開発中のものです。

忍者龍剣伝

テクモ　12月発売　価格未定

グラフィックがキレイだぜっ

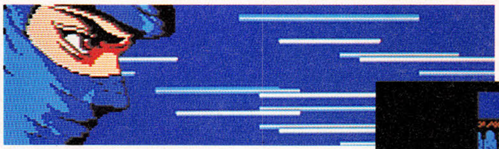
テクモの新作『忍者龍剣伝』は、本格派のアクションゲーム。でも今までのアクションとはちょっと違う、新しいシカケがいっぱいなのだっ。

主人公の名前は、リュウ・ハヤブサ。三百年の伝統を守る、忍者の家系に生まれた若者である。ゲームスタートすると、まずはシネマディスプレイ方式(!!)で、ストーリー紹介が始まる。映し出されるのは2人の忍者の決闘シーン。そこで敗れ、命を落としたのは、リュウの父親である、ジョウ・ハヤブサだった。画面は映画のように、ドラマチックに展開していく……。

父から授けられた秘伝の龍剣を手に、リュウは、かたきを撃つためアメリカへ旅立っていく。ジョウの旧友だった、ウォルター・スミスという男が、父を倒した敵についての情報を持っているらしいのだ。

ストーリーは全6章。各章ごとにエリアボスが存在する。入り組んだマップの中を、敵と戦いながら進み、ボスの待ちうける場所までたどりつかなければならない。

進むに従って使えるアイテムや忍法もふえていくし、プレイのしかたによってエンディングも変化する。大きな転機の場面がくるとシネマディスプレイになってグッと迫力も増すのだ。今までにないゲームになりそうっ!!



⬅うしろの光の線がシュパシュパ流れるので、スピード感バツグンなのだ。冒頭の対決シーン。





決闘に敗れ、命を落とした父が、リュウに剣をさずけたのだ。秘伝の龍剣、今よみがえる。

父のかたきを討つために、アメリカへ出発!!





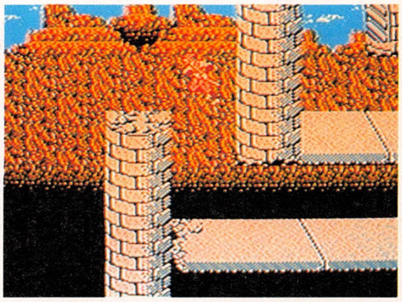


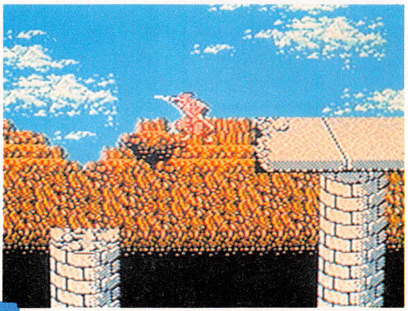
⬆これがシネマディスプレイ。大胆なコマ割りで、アニメーションしながらストーリーが語られていく。一見の価値あり。



彼女は誰?

⬆アメリカに行けば、リュウを助けてくれる人も……。





⬅ファミコンとは思えないほど、グラフィックがキレイ。動きもやわらかいのだ。



⬅アクションステージでは、ゾロゾロ出てくるザコを倒しながら進んでいくのだ。





⬆パラシュートで密林の中に降下する。ここにも、リュウの行く手をはばもうと、敵たちが待ちかまえている。



⬆各章のアタマの部分では、キレイな画面が出てきて思わずハーッとタメ息なのだ。シネマチックですねぇ。

※画面は開発中のものです。

闘将！拉麺男

新正工業・バンダイ　8月中旬発売　5800円

この新着ゲーム通信にも何度か登場しているアドベンチャーゲーム『闘将!! 拉麺男』の、さらにくわしい情報をお伝えしよう。

ラーメンマンは白龍、金龍、黒龍の3悪僧を倒すために旅に出た。その旅の途中では、拳法の達人6人を探すという使命もあるのだ。

まず、修行寺で使命を受けたラーメンマンは修徳村へ。この村には村人に住む家のほかに修行僧のいる少林寺、犬やチンピラなんかがいる平地もある。とにかく情報を集めて、悪僧や達人たちを探す手がかりにしよう。

ゲームは〝がんだむ編〟、〝玉王編〟といったいくつかのステージに分かれていて、それぞれのステージでやることはイーッパイ!!

まず、アドベンチャー場面では、こうどう、とる、ラーメンマン、おやすみなどのコマンドを駆使して、情報集め。いくつかの村を回って、人と話したり、アイテムを取ったりして、次のステージへ進むための条件を満たしていく。今までのアドベンチャーにはなかった、〝こうどう〟のコマンドを、いかに使いこなすかが、攻略のポイントになってくるぞ。

そして戦闘シーンでは画面がアクション画面に。スタート時に渡された闘龍極意書に書かれた必殺技で戦う。ただしはじめは命奪崩壊拳とふつうのパンチ、キックしか使えない。でも敵を倒すうちに使える技も増えるからね。

ここで使命を受ける



⬆陳老師に命じられ、中国の平和のため、6人の拳法の達人を探し、3人の悪僧を倒す旅に出ることになる。

ゲームの遊び方を教えるぜっ

情報は会話から 村の秘密を探れ

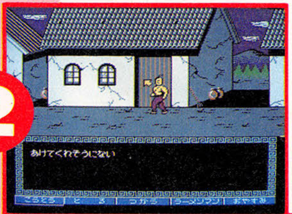
1



修行寺を出たラーメンマンはまず、修徳村へ行くのだが…

最初は、何の手がかりもないラーメンマン。とにかく会う人と会話をしてみることだ。中でもあるおばさんからは、頼まれごとをされるけどイヤがらずに引き受けてあげようね。

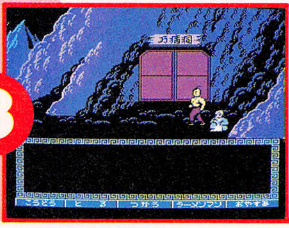
2



次にたずねたのは、洛陽村でも、何か変なフンイキなのだ

この村は、家はあるのに村人の姿がない。家にも入ることができない。だけど1軒だけは入れるはずだから、その家の人と話をしよう。この村の秘密が明らかになるはずだよ。

3



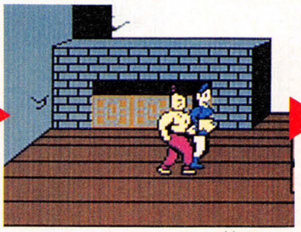
万病洞には酔った門番がいて、ちっとも門を開けてくれない…

ここには、ラーメンマンにとって、すごく重要なものがある。でも、酔っぱらいの門番が門を開けてくれない。何かを持っていくと開けてくれるけど、中に入るとさらに大きな敵が登場!?

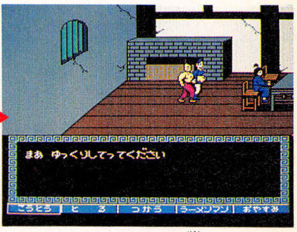
⬇5つあるコマンドのうち、いちばんよく使うのは〝こうどう〟。このコマンドを使って村人と話をしよう。



⬆まず、画面上に出てくる人のうち、だれと話したいのかを決めよう。



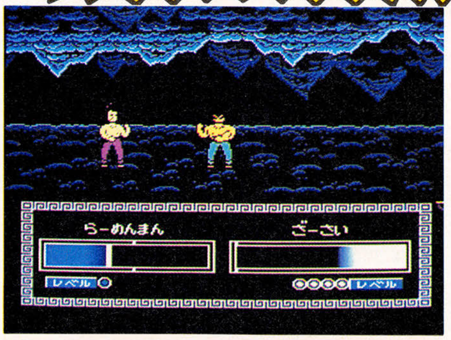
⬆コマンドの〝こうどう〟を選んだあと矢印を話したい相手のところへ移動。



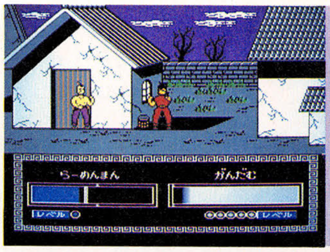
⬆すると、こんなふうに話をしてくれるのだ。大事なことはメモるのもいい。

アクション画面だっ!!

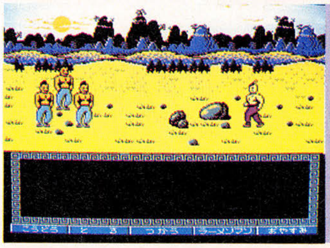
このゲームでの楽しみのひとつ、戦闘シーン。画面がアドベンチャーからアクションに変わる。



⬅迫力たっぷりの戦闘。ライフメーターや必殺技メーターを見ながらバランスよく戦え。



⬅ラーメンマンの基本技は、パンチとキック。✚ボタンで狙いを定めていこうぜ!!



⬅パワーを集中させて、必殺技〝命奪崩壊拳〟を使うのだ!! 敵は手ごわいぞ。

コナミックアイスホッケー

コナミ　7月22日発売　3300円

トツゼン発売決定したのだ！

お待たせコナミのホッケーゲーム登場。このゲーム、従来のホッケーにくらべると、ぐーんと大人っぽいグラフィックがカッコイイ。操作の方も✚ボタンで前後左右に良く動くし、氷上ですべる感じも気持ちいい。

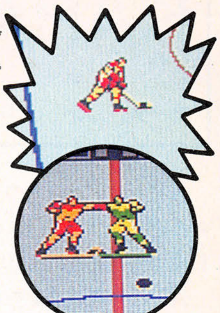
モードはＩＰか２Ｐをまず選ぶ。ＩＰの場合はさらにエキジビションかトーナメントを選ぶ。エキジビションのときは、ニューヨーク、シカゴ、ロサンジェルス、モントリオールなど８つの中から好きなチームを選び、コンピュータの選んだチームと対戦する。トーナメントの場合は８チームからなる勝ち抜き戦をすることになる。対戦するときのチームのレベルもジュニア、カレッジ、プロの３種類からセレクトできるのがウレシイね。



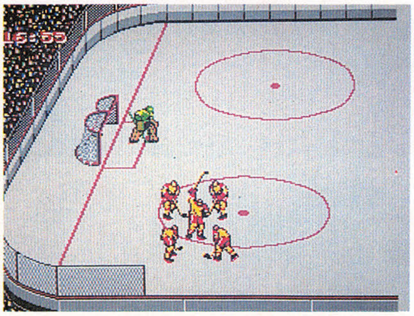
⬇アメリカとカナダの８チームから好きなのを選ぼう。

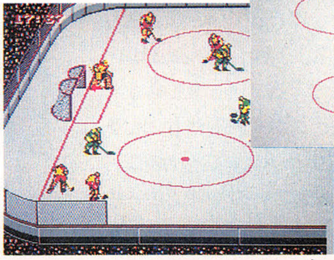


⬇相手チームのゴール前に迫ったぞ。ここはＩ発キメてみたいところ。相手の動きに注意して。



⬅向き合って、いよいよゲームスタート。









⬆いっきにシュートだっ!!　シュートが決まるとみんなでガッツポーズをとるのだっ!!

※画面は開発中のものです。

ダンジョン放浪記

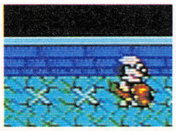
アスキー　11月発売　価格未定

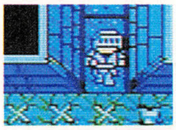
ひたすらマジメなRPGだよ！

RPGファン、ダンジョンのファンにはこたえられない新作が登場するぞ！

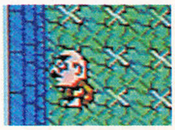
何とこのゲーム、プレイするたびに違ったダンジョンが現われるのだ。だから、いちどゲームを終わらせても、再スタートするときには、今までのマップは使えない。つまり、キミにその気さえあればいくらでも違うパターンのダンジョンで遊び続けられるってわけ。

さて、ゲームの目的はというと、キミはマンドレークという宗教団体の入団テストのため、与えられた課題をクリアーすることだ。それはダンジョンの奥深くに落ちている〝セフィロスの木〟を取ってくることだ。でも、はじめに持っていけるのはトラベルセットだけ。魔物がウヨウヨのダンジョンをどう進む!?



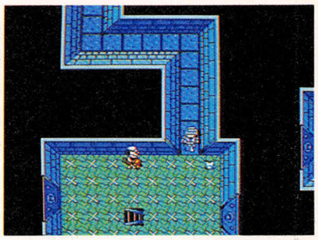








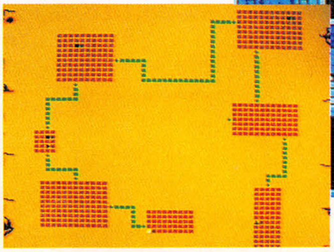
⬅細い通路にだれかいるぞっ。注意しながら進んでいこうね。

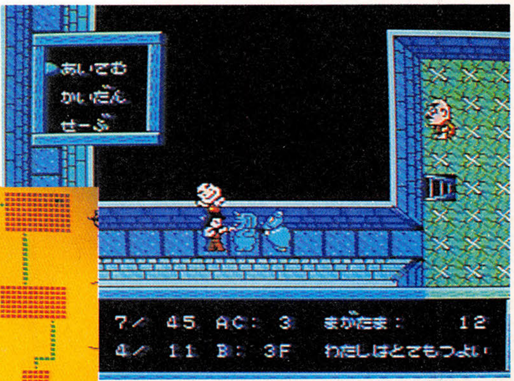


⬅画面下に見える階段を降りて、さらにダンジョンの奥深くへ。

マップを見てみよう

⬇自分の歩いた分の部屋がマップ上に表示されるのだ。





⬆入り組んだダンジョンには、いろんな怪物たちがひそんでいる。戦いながら武器も探さなくちゃ。

※画面は開発中のものです。

KARATE CHAMP

データイースト　7月22日発売　価格3300円

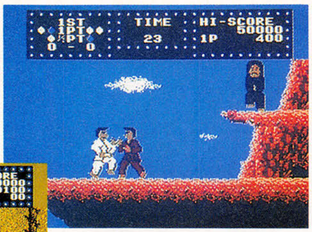
本格派カンフーゲームだぜっ

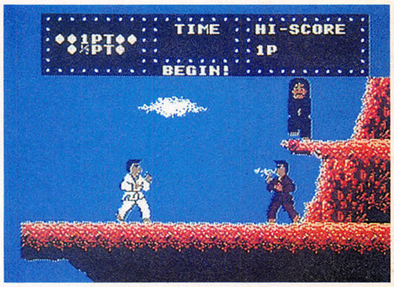
もともとアメリカのファミコン用につくられた空手のゲーム『KARATE CHAMP』が、日本でも発売されることになったのだ。

遊び出す前に、まず1Pか2Pかをセレクト。1Pを選んだら、対コンピュータで、8つのステージをひたすら勝ち進んでいく。もちろんステージごとに設定が変わっていくし、敵もだんだんシブトクなる。1試合終わるとボーナスステージへ。出てくるモノを壊しほうだい壊してれば、ボーナスポイントがもらえるってあたりが、アメリカっぽくてイイのだ。

2Pを選んだら、お友達とVSプレイ。こっちは、まず1Pモードで、15種類以上もある技をマスターしてからトライするべし。その方がオモシロさ100倍になるはずだぞ!!



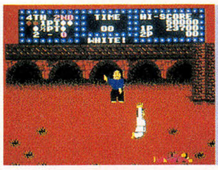




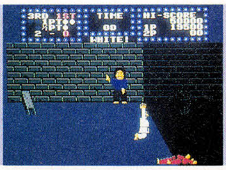
⬇第1ステージ。ここは基本を学ぶステージだ。突きや回しげりなんかは、ビシッと決めてかかろう!!

⬆ステージが変われば背景も変わるし敵も強くなる。本気出せよ!!

⬅飛びげりや足ばらいをマスターすればキミはもうチャンプさっ!!



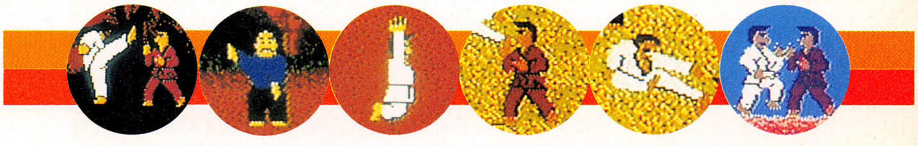
⬅技がひとつ決まればポイント。ふたつで勝ち、だよ。



⬅勝つとバンザーイと跳び上がるのだ。日本人なのね。



⬅試合をするのに適当と思われない場所がらだよなぁ。



※画面は開発中のものです。

ファンタジーゾーンII オパオパの涙

サン電子　8月下旬発売　価格5500円

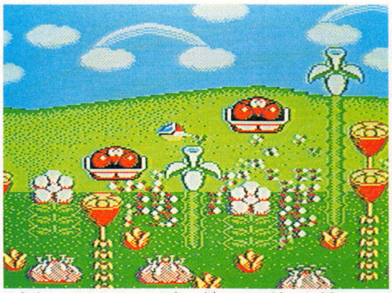
早く遊びたい、早く遊びたい



オモシロさも、マップの広さも、パーツの数もぐーんとパワーアップして『ファンタジーゾーン』が帰ってくる!!

おなじみオパオパくんが、敵を倒してお金をかせぎ、ピコピコチャリ〜ンとガンバルのだ。ラウンドは全部で8つ。各ラウンドはいくつかのステージに分かれていて、ワープして進んでいかなくっちゃならない。敵の基地を破壊することによって、ワープゾーンが出現するんだけど、破壊した基地の色によって通じる所が変わってくるぞ。

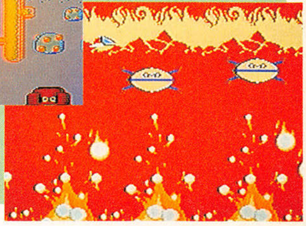
上手にワープを使って各ラウンドのボスを倒し、最後のラウンドまで進んでいくと……アッと驚く、ボスキャラ総攻撃が待っているのだ。キミのオパオパ、準備はいいかなっ？



⬆最初のラウンドは平和な感じっ。前のを遊んだことある人にはラークラクのラウンドなんだよね。



⬅ラウンド3は氷の国。冷たいっていうより、とがってってイタソーだよね。



➡これはラウンド4。炎のステージ。アツイ、アツイ。ボーボーがボスだ。



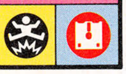
⬅ショップ発見!!お金は十分持ってるかなっ？



⬅チャリーンと音がするとついつい指が勝手に動く。



⬅ワープしないと進めないのだっ。



※画面は開発中のものです。

ドナルドダック

ケムコ　9月上旬発売　5800円

楽しくって、カワイくって!!



あのディズニーのドナルドダックが、ファミコンゲームになって登場するよ!!

ゲームのなかみは、ドナルドダックのかわいらしさをいかした、めちゃんこ楽しい運動会ゲーム。ドナルドやデイジー、ヒューイ、デューイ、ルーイなんていうおなじみのダック仲間が登場して、ワイワイキャピキャピとがんばるのだ。

で、何をするかっていうと、コレがとってもユニーク。運動会だから、いろんな競技があるってことは想像つくと思うけど、まずは〝みのむしゲーム〟。大きな袋に入ってピョンピョン飛んで、早くゴールに着いた方が勝ちってわけ。次は〝くつなげゲーム〟。これも単純にくつを遠くにほおり投げるってゆーゲーム。その他〝ホッピングゲーム〟、〝おとしっこゲーム〟、〝ピザはこびゲーム〟、〝かわとびゲーム〟と、いーっぱい楽しいゲームがつまってる。

操作方法もルールもとってても単純だから、簡単に遊べるし、友達とVSプレイで競走することも可能。大勢で遊んで、各ゲームのポイントの合計点を比べっこするのも楽しいのだ。

キャラクターの動きもとってもカワイくて、これなら小さい弟でも、お母さんでも楽しく遊べることウケアイ。高得点をマークすると、最後に金、銀、銅のメダルをもらえちゃうあたり、オリンピックな感じでウレシーのだ。

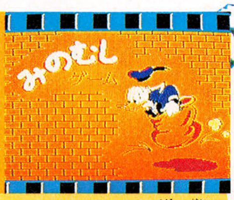
何して遊ぶ!?



⬆1人で遊ぶのも、友だちと遊ぶのもオーケー。好きなゲームを選んだら、さあスタート。

みのむしゲーム

このゲームは大きな袋の中に入り、ピョンピョンジャンプしながらゴールへ進み、タイムを競う。





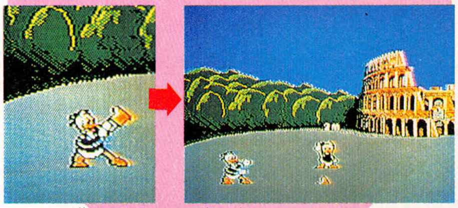
⬇この、袋に入った姿がみのむしみたいでしょっ!!

⬆背景はベスビオス火山だ。

くつなげゲーム

両手に長ぐつを持って、振り回してからできるだけ遠くへ投げる、ハンマー投げみたいなゲーム。





⬆よーく勢いをつけてから投げるのだ。

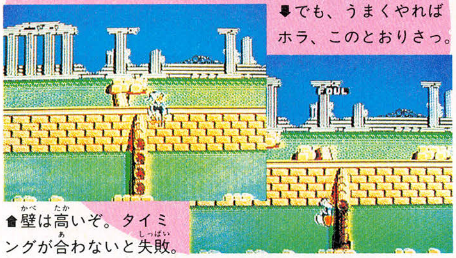
⬆投げ終わるとこんなふうにして、距離を教えてくれるのだ。

ホッピングゲーム

ホッピングを使って、高くジャンプし、壁を跳び越えるというゲーム。タイミングがカンジンだ。



⬇でも、うまくやればホラ、このとおりさっ。



⬆壁は高いぞ。タイミングが合わないと失敗。

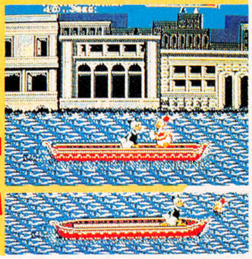
おとしっこゲーム

川に浮かべたゴンドラの上で、相手と押しあって落としっこするゲーム。もちろん落ちたら負け。



この2人、あとでケンカしないでね！

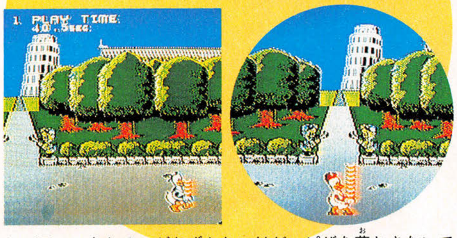
⮕ドナルドダックとデイジーダックの落としっこ。さすがに男の子の方が力が強くて、デイジーは川の中へ……。



ピザはこびゲーム

手の上にのせた、たっくさんのピザ。これを落とさずに、1秒でも早く、ゴールまで持っていこう。





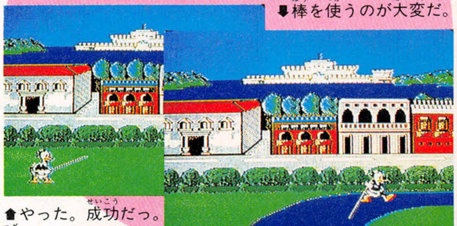
⬆バランスをとるのがむずかしいけど、ピザを落とさないで。

かわとびゲーム

棒高跳びの要領で、棒を使って川の向こう岸へ跳びこえるという、けっこうテクの必要なゲーム。



⬇棒を使うのが大変だ。



⬆やった。成功だっ。次もうまくやるぞっ。

スーパーマリオブラザーズ3

任天堂　10月下旬発売　価格未定

ウワサの『マリオ』続報だぜ！

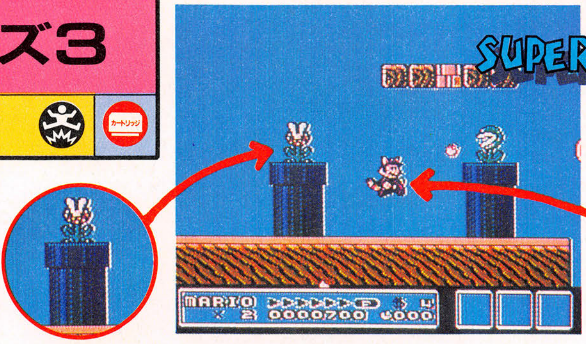
お待たせ、『マリオ３』の追加情報だぞっ！ 今回は『マリオ３』ならではの、ユニークな新設定について、ちょっとだけ教えてあげるよ。

まずはマップ。今度の『マリオ』は、マップ画面とアクション画面の２部構成。マップ画面はボードゲーム風、アクション画面は今までの『マリオ』のマップがタテヨコにでっかくなったモノ、と思えばヨシ。

マップ画面の道すじにはパネルがいくつか置いてあって、この上でAボタンを押すと、アクション画面へ切りかわる、とゆーシカケ。どの道を通ってゴールまで行くかはプレイヤーの自由だけど、クリアーするためにはアイテムを取ったり、敵たちと戦ったりしなくちゃならない。最終的にそのワールドのヌシであるコクッパをつかまえれば、次のワールドへと進んで行けるのだ。

次にパワーアップ。キノコを取ってスーパーマリオ、フラワーを取ってファイヤーマリオになるのはあたり前。こんどのマリオは、はっぱを取ってしっぽマリオってゆー超強力なキャラに変身できるのだ。しっぽマリオになると空中を歩けたり、しっぽを使った特殊攻撃が可能になる。コレはもう遊んでみなきゃわからないユニークなキャラなのだ。

ほかにもまだまだ新しい設定がイッパイだけど、それはまた今度のお楽しみ!! だよ。



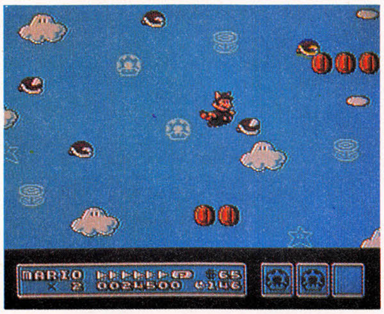
スーパーマリオブラザーズ SUPER MARIO BROS. 3

⬅あいかわらず土管からはパックンフラワーがっ。でも今度のパックンフラワーは種類も多いし強そうだぞ。

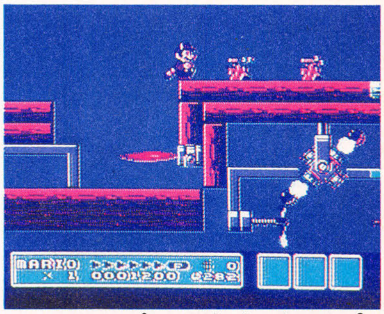


マリオだ!

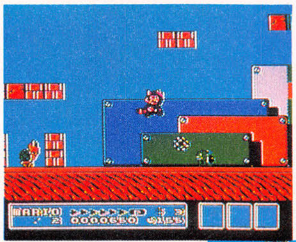
不思議な不思議なキノコワールドに挑戦だ!!



⬅助走をつけてパワーメーターをいっぱいにして、エイッとやると、飛べちゃうのだ。シッポをパタパタ、かわいいね。

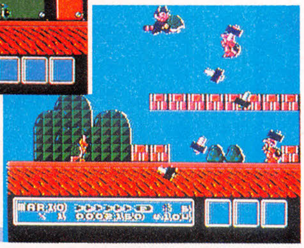


⬅コクッパは一度つかまえても逃げ出しちゃったりする。飛行船を使って逃げられると、追っかけるのが大変なのさっ。



ガボン登場

⬅ガボンが吹いてくる玉には要注意。うまくかわそうね。



ブロスたち

➡ブロス系の敵はイッパイ出てくる。みんな個性的だよ。

土管だらけだよ!!

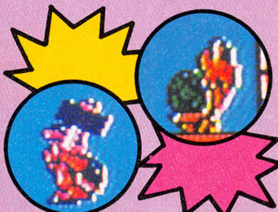


➡どしぇーっ。土管だらけじゃないのっ。

➡まえの『マリオ』のタイトルとはちょっとフンイキが違うね。ポップでアメリカンな感じがするぞ。



タイトル画面だっ



はっぱを取ると、しっぽマリオに!!



⬅はっぱだぁ!! コレを取ればしっぽマリオに変身できるぞ。ちなみにスロープは滑り降りられるのだ。

コブラコマンド

データイースト　10月発売　価格未定

これぞシューティングだぜ!!






味方を救い出すのだっ!!

『コブラコマンド』は、かっこいいヘリコプターに乗ってバリバリ撃ちまくる快感シューティングゲーム。

設定は近未来。スティッフェンウルフと呼ばれる最新型戦闘ヘリに乗って、モーゼという男が単身敵地へ向かっていった。目的は、敵地に残された108人の味方を救い出すこと、それから裏切り行為によって味方を破滅に導いたロバーツ大佐をやっつけること。

ステージは全部で6つ。まずはジャングルに挑戦だ。このステージに残された味方は20人。あやしげな所を撃ちまくり、味方を隠している秘密の通路をみつけ出すのだ。捜しているあいだにも敵はようしゃなく攻撃をしかけてくるし、基地からも見張られているぞ。

各ステージの建物の中には、さまざまなアイテムが隠されていて、これを取っていくことによって自機をパワーアップできる。取ったアイテムはサブ画面でセレクトし、場面に応じて最適なものを使っていこう。

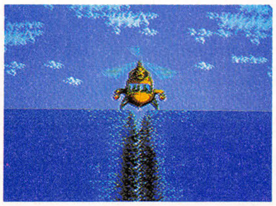
助けた味方の数、スコア、メッセージなどもサブ画面に表示されるので、要チェック。ゲーム中セレクトボタンで見られるからね。

ジャングルのほかにも、砂漠、夜の田園、海、空、などのステージがあり、それらをすべてクリアーすると最終ステージ、敵の要塞へと進むことができる。腕が鳴るぜーっ!!



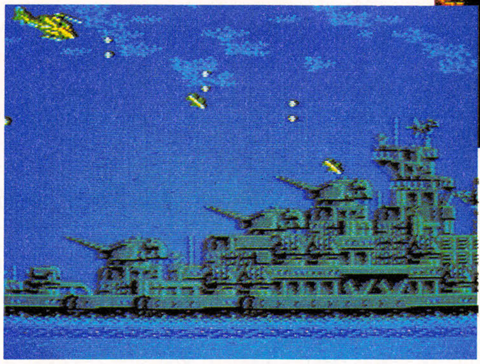
モーゼの使命は

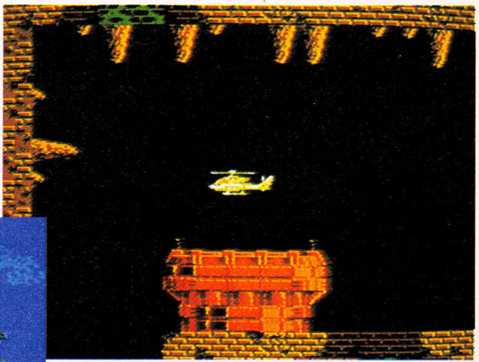
味方を見つけたらサブ画面のレスキューをセレクト。そしてロープか、はしごを降ろして救出するのだ。各ステージに20〜29人の味方がとらえられているはずだぞっ！



⬅さぁ、スタート。デモ画面がめちゃめちゃカッコイイ。

⬇これはステージ4。戦艦からズギューン、バキーンと攻撃されるっ!!





⬆ステージ1。今は静かなムードだけど、あとが大変なんだよねー。

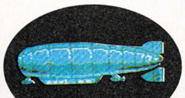
➡ステージ5。カミナリまで鳴ってる。ビビッちゃう。



要塞を破壊するのだっ!!

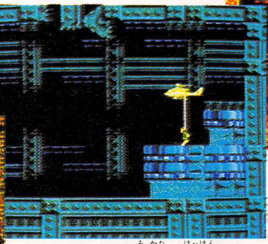


⬆上から下からナナメから攻撃されて、何がなんだかワカンナイよ。

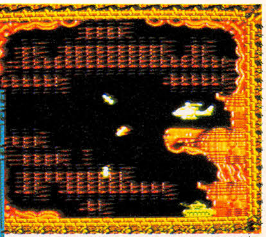


⬅ツェッペリンまで出てくる。キレイだよね。





⬆ステージ4。味方を発見したぞ。



⬆ここさえクリアーすれば5面に行けるよ。ガンバレガンバレ。

⬅最初のステージからコレだもん。先が思いやられるでしょ。ね。



⬅戦車。バカにしてるとやられちゃうんだよ！

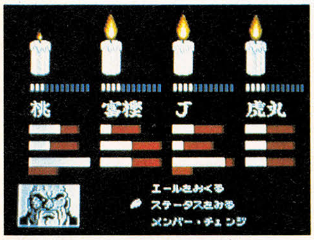
※画面は開発中のものです。

魁!! 男塾

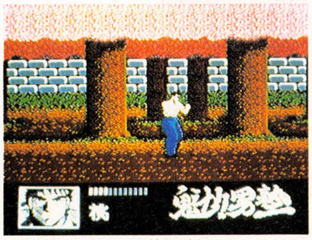
バンダイ　10月発売　価格未定

原作コミックの迫力がそのままファミコンゲームで楽しめるっ!! 主人公とその仲間3人でチームを組み、敵チームと対決。いろんなワザを使って格闘していくのだ。ステージは4つ。各ステージに4人ずつ敵が待ちかまえている。16戦勝ちぬくのはとっても大変だぞ。





⬆4人のチームだけど、戦う時は、ひとりずつ。今は、桃が敵チームの相手を。

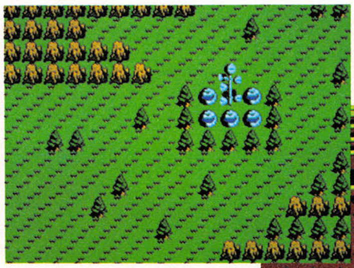


⬆ムムッ、ここは建物の中だ。どこから敵が現われるのだろうか。気をつけねば。

ファミコンジャンプ

バンダイ　発売日未定　価格未定

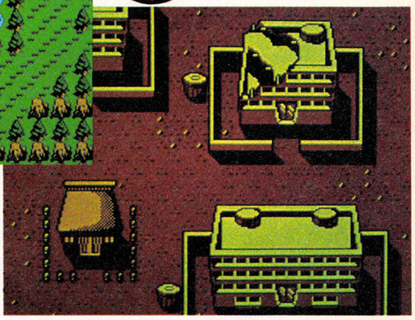
今まで少年ジャンプに登場した人気キャラクターたち（ケンシロウや聖矢、アラレちゃん、キン肉マンなどなど）が、100人以上も出てくるのがこのゲーム。これだけでも圧倒されちゃうよね。内容の方はRPGだけど、アクションシーンもあって、期待できそうなのだ。





⬇人気マンガの主人公たちと会話ができたりするのがこのゲームの楽しみのひとつ。だれと話してみたい？



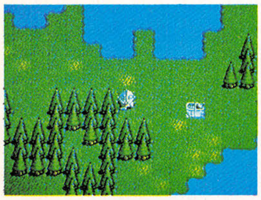


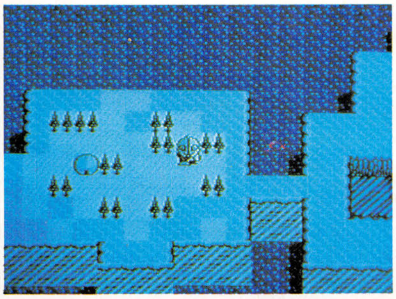
⬆ゲーム進行は、通常のRPGと同じで、敵と戦ったり、会話をしたり。

ウルトラマン倶楽部

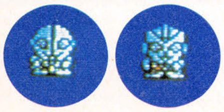
バンダイ　9月発売　3300円

デフォルメされたコミカルなウルトラファミリーが活躍するRPGだ。まず、ステージセレクト画面で森林や山岳を選び、そのステージでの使命を果たすのだ。どのステージにもおなじみの怪獣がいっぱい。バトルシーンは3D画面で動きもリアル。早く遊んでみたいね。









⬆ウルトラマンもコミカルだけど、怪獣たちも、なんとなく憎めないカワイサがあるのだ。

ファイナルファンタジーII

スクウェア　12月発売　価格未定

あの『ファイナルファンタジー』が、さらにグレードアップして12月に登場するぞ。アニメーション戦闘シーンや登場人物との会話のシーンなどに新しい工夫がいっぱい。前作を遊んだ人も、遊んでない人も、RPG好きなら絶対に見のがせない一本になりそうだぞっ!!



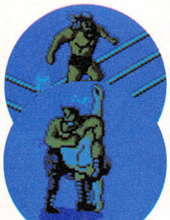
⬅➡キャラクターデザインは前作と同じ天野喜孝氏。カッコイイよね。

スーパースター プロレスリング

本格派のプロレスゲームを!!

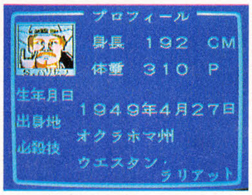
ニチブツ　11月中旬発売　5500円(予価)　カートリッジ

本格的プロレスゲームの登場だ。シングルマッチかタッグマッチ、対コンピュータか対人間の好きなモードでプレイ可能。セレクトできるレスラーも13人と、とっても多いのだ。8種類の得意技のなかから自分の好きな4つの技を選んで試合開始!!　お好みのレスラーが作れちゃうわけだから、これは燃えるぜ!!

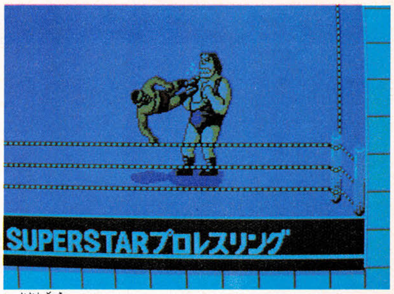




⬅キミの好きなレスラーは誰かな？　みんな個性的なヤツばかりだよね。



➡レスラーを選ぶと、こんな風に個人データや必殺ワザが表示される。



⬆大技決まったっ!!　ドロップキックだっ。でもあんまりイタそうじゃないなぁ。もう一発決めるぞ！

これがホントのプロレスだぜ!!

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

ゲートボール

のどかなムードでゲームして

ハドソン　10月発売　価格未定　カード

ついに出ました、ゲーム史上初のおじいさん、おばあさん対応ソフト!!　その名も『ゲートボール』。もちろん若いキミ達にも楽しめるように、ルール説明モードもついてるし、難易度設定もできちゃう。個性豊かなキャラの中から5人選んでチーム編成。対コンピュータでも友達とでも楽しくプレイできるのだ。





⬆コートも選べる。あまり差はないんだけど。

⬅かわいこちゃんも、いっぱい登場するよ!!



⬆キミの分身となるキャラクターたち。みんな個性イッパイでオモシロそ。キミなら誰を選んでプレイするかなっ？

※画面は開発中のものです。

謎のゲーム

未確認情報

●こんにちは、万里子です。毎日暑いですね。みなさんはもう夏休みの計画たてましたか？　万里子は、8月の終わりにお休みをもらって、ハワイに行こうかな、なんて考えてます。では、そろそろ新作のゲームのお話を。

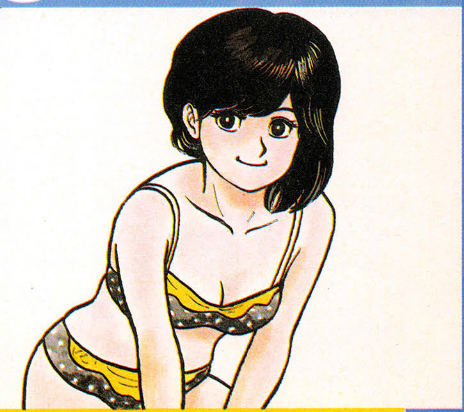
●まずはナムコさん。秋ごろ超大型のファンタジーアドベンチャーゲームを発売予定しています。詳しいことがわかりしだいまたお届けしますので、楽しみに待っててくださいね。

●任天堂さんが年末に本格派のRPGを発売する、というニュースが入ってきました。RPG大好きの万里子にとっては、とてもうれしいニュースです。それからもうひとつ、9月下旬にディスクライター書き換えが始まる『エキサイトバイク』なんですが、これは昔発売されていたファミコン版とは、多少内容が変わる、ということです。どちらかというと、アーケード版に近いものになるそう。新しいゲームをディスクライター書き換えで遊べるなんて、ちょっと得した気分ですよね。

●ではまた次号で。　(森下万里子)



➡『ゲバラ』はエス・エヌ・ケイから9月に発売されるシューティングゲームなのだっ!!



発売日スケジュール表

黒字はカートリッジ、バックアップカートリッジ、青字はディスクカード、緑字はディスクライター書き換え（マニュアルは別売の場合があります）のゲームです。

ファミコン

7月発売のソフト

15日	○スーパー・ブラックオニキス<ビー・ビー・エス> 5900円/バックアップカートリッジ
15日	○じゃりン子チエ<コナミ> 5800円/カートリッジ
15日	○伝説の騎士 エルロンド<ジャレコ> 5500円/カートリッジ
15日	○ベストプレープロ野球<アスキー> 5800円/バックアップカートリッジ
19日	○Mr. GOLD<東映動画> 3400円/ディスクカード
20日	○ヒットラーの復活<カプコン> 5900円/カートリッジ
22日	○カイの冒険<ナムコ> 3900円/カートリッジ
22日	○カケフ君のジャンプ天国<ビック東海> 5300円/カートリッジ
22日	○コナミックアイスホッケー<コナミ> 3300円/ディスクカード
22日	○KARATE CHAMP<データイースト> 3300円/ディスクカード
26日	○熱血高校ドッジボール部<テクノスジャパン> 5800円/カートリッジ
26日	○レインボーアイランド<タイトー> 5500円/カートリッジ
27日	○めぞん一刻<ボーステック> 5900円/バックアップカートリッジ
29日	○グレートタンク<エス・エヌ・ケイ> 5500円/カートリッジ
29日	○飛龍の拳II<カルチャーブレーン> 5500円/カートリッジ
29日	○三国志 中原の覇者<ナムコ> 6900円/バックアップカートリッジ
29日	○水戸黄門2 世界漫遊記<サン電子> 5500円/カートリッジ
29日	○ラジカルボンバー地雷くん<ジャレコ> 3200円/ディスクカード
30日	○スーパーリアルベースボール<バップ> 5500円/カートリッジ

8月発売のソフト

3日	○太陽の神殿<東京書籍> 5900円/カートリッジ
5日	○爆闘士 パットンくん<ソフトプロ> 2980円/ディスクカード
8日	○エッガーランド 迷宮の復活<HAL研究所> 5600円/カートリッジ
9日	○ファイナルラップ<ナムコ> 5200円/カートリッジ
10日	○ドンキーコングJr.<任天堂> 500円/ディスクライター書き換え
10日	○谷川浩司の詰め将棋<ポニーキャニオン> 500円/ディスクライター書き換え
10日	○ザ・マネーゲーム<ソフエル> 5900円/バックアップカートリッジ
10日	○シルヴィアーナ<パック・イン・ビデオ> 3500円/ディスクカード
10日	○燃えろ!! プロ野球'88 決定版<ジャレコ> 5800円/カートリッジ
12日	○ファミコンウォーズ<任天堂> 5500円/バックアップカートリッジ
12日	○マッド・シティ<コナミ> 5500円/カートリッジ
12日	○ウィナーズカップ<データイースト> 5800円/カートリッジ
19日	○不如帰（ホトトギス）<アイレム> 6500円/バックアップカートリッジ
19日	○ファイヤーロック<ユース> 500円/ディスクライター書き換え
19日	○リサの妖精伝説<コナミ> 500円/ディスクライター書き換え
19日	○コナミックテニス<コナミ> 3300円/ディスクカード
26日	○亀の恩返し<ハドソン> 5500円/カートリッジ
26日	○イース<ビクター音楽産業> 6200円/バックアップカートリッジ
上旬	○ドラゴンボール大魔王復活<バンダイ> 5800円/カートリッジ
中旬	○ビッグチャレンジ! 柔道選手権<ジャレコ> 3200円/ディスクカード
中旬	○スーパーピンボール<ココナッツジャパン> 5800円/カートリッジ
中旬	○闘将!! 拉麺男<新正工業・バンダイ> 5800円/カートリッジ
下旬	○マニアック マンション<ジャレコ> 5500円/カートリッジ
下旬	○スーパーダイナミックスバドミントン<バップ> 4900円/カートリッジ
下旬	○ファンタジーゾーンII<サン電子> 5500円/カートリッジ
下旬	○ファミコン名人戦<エス・エヌ・ケイ> 5900円/バックアップカートリッジ

9月発売のソフト

2日	○魔塔の崩壊<ポニーキャニオン> 3000円/ディスクカード
9日	○コナミックアイスホッケー<コナミ> 500円/ディスクライター書き換え
9日	○Mr. GOLD<東映動画> 500円/ディスクライター書き換え
13日	○キック＆ラン<タイトー> 3300円/ディスクカード
16日	○霊幻道士<ポニーキャニオン> 5900円/バックアップカートリッジ
16日	○コナミックスポーツ イン ソウル<コナミ> 価格未定/カートリッジ
22日	○ビバ ラスベガス<EPIC・ソニー> 5900円/カートリッジ
27日	○8EYE'S<セタ> 5800円/カートリッジ
上旬	○ドナルドダック<ケムコ> 5800円/カートリッジ
下旬	○大戦略<ボーステック> 5900円/バックアップカートリッジ
下旬	○ナイトライダー<パック・イン・ビデオ> 5500円/カートリッジ
下旬	○源平討魔伝<ナムコ> 4900円/カートリッジ
	○ウルトラマン倶楽部（仮題）<バンダイ> 3300円/ディスクカード
	○坂本龍馬<東芝EMI> 5900円/バックアップカートリッジ
	○エキサイトバイク<任天堂> 500円/ディスクライター書き換え

10月発売のソフト

中旬	○アメリカ大統領選挙<ヘクト> 価格未定/カートリッジ
中旬	○ローラーボール<HAL研究所> 5600円/カートリッジ
下旬	○スーパーマリオブラザーズ3<任天堂> 価格未定/カートリッジ
下旬	○名探偵神宮寺三郎III 前編<データイースト> 価格未定/ディスクカード
	○明治維新<ユース> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○スペースハリアー<タカラ> 5500円/カートリッジ
	○じゃあまん探偵団 魔隣組<バンダイ> 3300円/ディスクカード
	○風雲たけし城<バンダイ> 4900円/カートリッジ（ファミリートレーナー用）
	○魁! 男塾<バンダイ> 価格未定/カートリッジ
	○孔雀王<ポニーキャニオン> 5800円/カートリッジ
	○ぎゅわんぶらあ 自己中心派<アスミック> 価格未定/カートリッジ
	○小公子セディ<フジテレビ> 5900円/バックアップカートリッジ
	○たけしの戦国風雲児<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	○エイリアンシンドローム<サン電子> 価格未定/カートリッジ
	○ストライダー飛竜<カプコン> 価格未定/カートリッジ
	○マイト・アンド・マジック<学研> 5900円（予価）/バックアップカートリッジ
	○コブラコマンド<データイースト> 価格未定/カートリッジ

11月以降発売のソフト

11月	○POLE TO FINISH<データイースト> 5800円/カートリッジ
11月	○名探偵神宮寺三郎III 後編<データイースト> 価格未定/ディスクカード
11月	○ブラックバス2<ホット・ビィ> 5800円/カートリッジ
11月	○中嶋 悟 F-1ヒーロー<バリエ> 5900円/カートリッジ
11月	○暗黒神話<東京書籍> 価格未定/カートリッジ
11月	○東方見文録<ナツメ> 5800円（予価）/カートリッジ
11月	○西遊記ワールド<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
11月	○スーパースタープロレスリング<ニチブツ> 5500円（予価）/カートリッジ
11月	○桃太郎電鉄<ハドソン> 価格未定/カートリッジ
11月	○かってにシロクマ<SVI> 価格未定/カートリッジ
11月	○サンダーバード<パック・イン・ビデオ> 価格未定/カートリッジ
11月	○デジャブ・悪夢は本当にやって来た<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
11月	○帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?<ソフエル> 5300円（予価）/カートリッジ
11月	○プロ野球? 殺人事件<カプコン> 価格未定/カートリッジ
11月	○レイメイズ（仮題）<タイトー> 価格未定/ディスクカード
11月	○ブルートレイン殺人事件<アイレム> 価格未定/カートリッジ
11月	○突然マッチョマン<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
11月	○ダンジョン放浪記<アスキー> 価格未定/カートリッジ
11月～12月	○ザ・トライアスロン<ケイアミューズメントリース> 5500円（予価）/カートリッジ
12月	○スーパーチャイニーズ2<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ
12月	○トップライダー<バリエ> 9800円/カートリッジ（付録付き）
12月	○アキラ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
12月	○里見八犬伝<エス・エヌ・ケイ> 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	○忍者龍剣伝<テクモ> 価格未定/カートリッジ
12月	○松本亨の株式必勝学2<イマジニア> 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	○ZOIDS2 ゼネバスの逆襲<東芝EMI> 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	○銀河英雄伝説<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
12月	○魔獣都市ナーガ<アイレム> 価格未定/カートリッジ
12月	○武田信玄2<ホット・ビィ> 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	○ファイナルファンタジーII<スクウェア> 価格未定/カートリッジ
12月	○100万$キッド 幻の帝王編<ソフエル> 5500円（予価）/カートリッジ
12月	○トムソーヤーの冒険<セタ> 価格未定/カートリッジ
12月	○ロックマン2<カプコン> 価格未定/カートリッジ
12月	○忍者らホイ!<アスキー> 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	○ウィザードリィ2<アスキー> 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	○百鬼夜行<ユース> 5900円/バックアップカートリッジ
12月	○御存知 弥次喜多珍道中<HAL研究所> 価格未定/カートリッジ
89年1月	○京都花の密室 殺人事件<タイトー> 価格未定/カートリッジ
89年2月	○ダウンタウン熱血物語<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
89年3月	○甲子園<ケイアミューズメントリース> 価格未定/バックアップカートリッジ
89年3月	○究極タイガー<タイトー> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○王子ビンビン物語<イーストキューブ> 価格未定/ディスクカード
	○赤龍王<サン電子> 価格未定/カートリッジ
	○ナンキンのアドベンチャー（仮題）<サン電子> 価格未定/ディスクカード
	○ファミコンジャンプ（仮題）<バンダイ> 価格未定/カートリッジ
	○燃える!お兄さん<東宝> 5800円（予価）/カートリッジ
	○浦島次郎<バップ> 価格未定/カートリッジ
	○ファンタジー<ボーステック> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○メルビィルの戦い（仮題）<学研> 価格未定/カートリッジ
	○エアーウルフ<九娯貿易> 価格未定/カートリッジ
	○北斗の拳3（仮題）<東映動画> 価格未定/カートリッジ
	○ヘラクレスの栄光2（仮題）<データイースト> 価格未定/カートリッジ
	○新説・宮本武蔵<キングレコード> 価格未定/カートリッジ
	○プリンセスがいっぱい<EPIC・ソニー> 5500円/バックアップカートリッジ
	○西遊降魔録<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
	○三國志<光栄> 価格未定/カートリッジ
	○蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン<光栄> 価格未定/カートリッジ
	○うさぎの時限の盗難事件<学研> 価格未定/ディスクカード
	○ゲバラ<エス・エヌ・ケイ> 価格未定/カートリッジ
	○ホワイトカード<スコーピオンソフト> 価格未定/ディスクカード
	○歴史大冒険（仮題）<スコーピオンソフト> 価格未定/ディスクカード
	○地理大冒険（仮題）<スコーピオンソフト> 価格未定/ディスクカード
	○タロット占い<スコーピオンソフト> 価格未定/ディスクカード
	○HOLY DIVER<アイレム> 価格未定/カートリッジ

	○黄金バット・復活のレヂェンド（仮題）<学研> 価格未定/カートリッジ
	○ゴジラ（仮題）<東宝> 価格未定/カートリッジ
	○電撃ビッグバン！<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
89年	○D&D<ポニーキャニオン> 価格未定/カートリッジ
89年	○名探偵ホームズ Mからの挑戦状（仮題）<トーワチキ> 価格未定/カートリッジ
89年	○ガーフィールドの一週間（仮題）<トーワチキ> 価格未定/カートリッジ
89年	○ガデュリン ディガンの魔石<セタ> 価格未定/カートリッジ
89年	○天地を喰らう<カプコン> 価格未定/カートリッジ
89年	○怨霊村（仮題）<ソフエル> 価格未定/カートリッジ
89年	○メタルスレイダー グローリー<HAL研究所> 価格未定/カートリッジ
89年	○SDガンダムワールド２（仮題）<バンダイ> 価格未定/カートリッジ
89年	○ムーランルージュ戦記<学研> 5900円（予価）/カートリッジ
89年	○スウィートホーム<カプコン> 価格未定/カートリッジ
89年	○マルサの女<カプコン> 価格未定/カートリッジ
89年	○ウィロー<カプコン> 価格未定/カートリッジ
89年	○シェラザード2<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ

セガ

7月27日	○め組レスキュー<セガ> 5000円/カートリッジ
7月31日	○サンダーブレード<セガ> 5500円/カートリッジ
7月31日	○ファイナル バブルボブル<セガ> 5500円/カートリッジ
8月14日	○魔王 ゴルベリアス<セガ> 5500円/カートリッジ
9月２日	○スポーツパッドサッカー<セガ> 9800円（予価）/カートリッジ
9月10日	○熱球甲子園<セガ> 5500円/カートリッジ
9月23日	○イース<セガ> 5800円/バックアップカートリッジ
9月中旬	○ダブルドラゴン<セガ> 5500円/カートリッジ
9月下旬	○R・TYPE<セガ> 5800円/カートリッジ
10月２日	○孔雀王<セガ> 5800円/カートリッジ
10月２日	○ボーグマン<セガ> 5500円/カートリッジ

PCエンジン

8月中旬	○プロテニスワールドコート<ナムコ> 4900円/Huカード
8月下旬	○魔神英雄伝ワタル<ハドソン> 4900円/Huカード
8月下旬	○魔境伝説<ビクター音楽産業> 価格未定/Huカード
9月14日	○エイリアンクラッシュ<naxat soft> 価格未定/Huカード
9月23日	○ガイアの紋章<NCS> 5500円（予価）/Huカード
9月中旬	○定吉七番<ハドソン> 価格未定/Huカード
9月下旬	○ワードナの森<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
9月	○ファンタジーゾーン<NECアベニュー> 4900円/Huカード
9月	○ゴルフ（仮題）<ハドソン> 価格未定/Huカード
9月	○凄ノ王（仮題）<ハドソン> 価格未定/Huカード
9月	○スペースハリアー<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
10月	○ダンジョン エクスプローラー<ハドソン> 価格未定/Huカード
10月	○ゲートボール（仮題）<ハドソン> 価格未定/Huカード
11月以降	○バイク（仮題）<ハドソン> 価格未定/Huカード
12月	○YAKSA 神武伝承<BIG CLUB> 価格未定/Huカード
89年	○チャイニーズヒーロー<カルチャーブレーン> 価格未定/Huカード
発売日未定	○ドラゴンスピリット<ナムコ> 5200円/Huカード



CALENDAR 1988
7/15—8/4

7

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

8

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUL.

15 FRI	ファミコン通信16号（7月24日号）発売 LOGiN 8月5日号（9号）発売 ●スーパー・ブラックオニキス 発売（ビー・ピー・エス 5900円） ●じゃりン子チエ 発売（コナミ 5800円） ●伝説の騎士 エルロンド 発売（ジャレコ 5500円） ●ベストプレープロ野球 発売（アスキー 5800円） ●ギャラガ'88 発売（ナムコ 4900円）
16 SAT	
17 SUN	
18 MON	
19 TUE	●Mr.GOLD 発売（東映動画 3400円）
20 WED	●ヒットラーの復活 発売（カプコン 5900円）
21 THU	
22 FRI	●カイの冒険 発売（ナムコ 3900円） ●カケフ君のジャンプ天国 発売（ビック東海 5300円） ●コナミックアイスホッケー 発売（コナミ 3300円） ●KARATE CHAMP 発売（データイースト 3300円）
23 SAT	
24 SUN	
25 MON	
26 TUE	●熱血高校ドッジボール部 発売（テクノスジャパン 5800円） ●レインボーアイランド 発売（タイトー 5500円）
27 WED	●めぞん一刻 発売（ボーステック 5900円） ●め組レスキュー 発売（セガ 5000円）
28 THU	
29 FRI	ファミコン通信17号（8月12日号）発売 ●グレートタンク 発売（エス・エヌ・ケイ 5500円） ●飛龍の拳Ⅱ 発売（カルチャーブレーン 5500円） ●三国志 中原の覇者 発売（ナムコ 6900円） ●ラジカルボンバー地雷くん 発売（ジャレコ 3200円） ●水戸黄門2 発売（サン電子 5500円）
30 SAT	●スーパーリアルベースボール 発売（バップ 5500円）
31 SUN	●サンダーブレード 発売（セガ 5500円） ●ファイナル バブルボブル 発売（セガ 5500円）

AUG.

1 MON	
2 TUE	
3 WED	●太陽の神殿 発売（東京書籍 5900円）
4 THU	

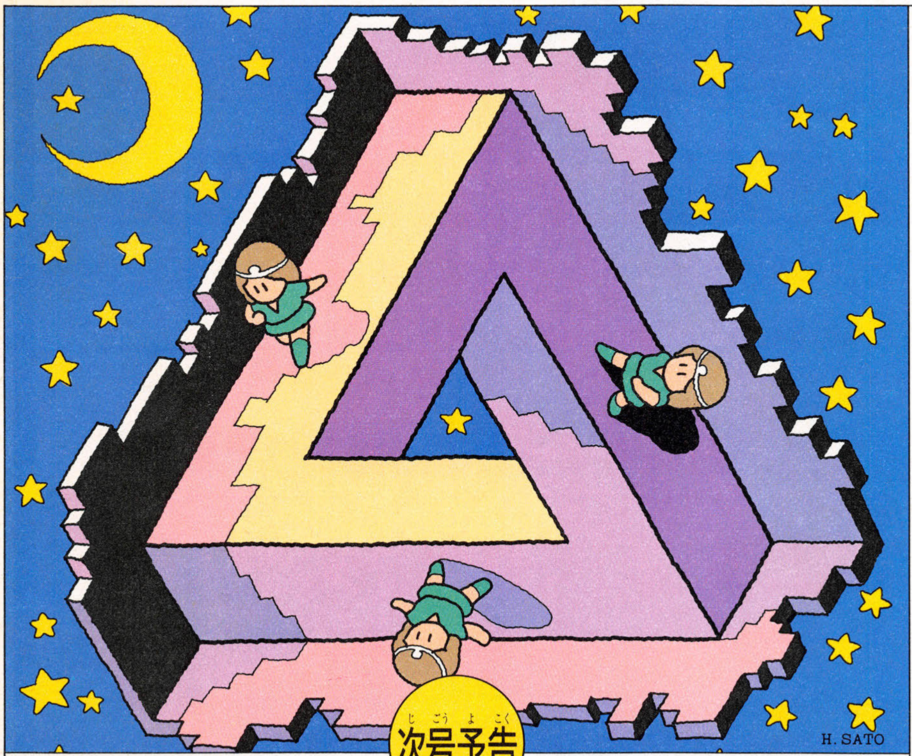
黒：カートリッジ 青：ディスクカード 緑：ディスクライター書き換え オレンジ：PCエンジン 赤：セガ

EDITORIAL INFORMATION

2周年の誕生日も、このあいだ終わっちゃったしなー。
次は3周年までおあずけ。早くこないかなー、3周年。

スタッフ STAFF

発行人			塚本慶一郎
編集人・編集長			小島　文隆
副編集長	塩崎　剛三	河野真太郎	加川　良
編集スタッフ	藪　暁彦	水野　震治	浜村　弘一
	樹村　頼子	伊東　みか	高橋久美子
	金田一　健	入澤　貴志	鈴木　賢一
	鈴木　弘明	二木　康夫	斉藤　伸
	渡辺　江里	田中富美子	川村　篤
	金矢八十男	五十嵐久和	船田　巧
	金井　哲夫	新井　創士	伊藤　雅敏
	都竹　喜寛	有沢　清子	渡辺　妙子
	宮地　千里	大塚由利子	下山　牧子
	山田美恵子	高橋　敦子	清水早百合
	小倉　倫子	本田　文貴	松本　隆一
制作スタッフ	山田　康幸	佐藤　英人	本間　智嗣
	荒井　清和	田宮　朋子	浜崎千英子
	刑部　仁	小山　俊介	小林　昌子
	河野　輝幸		
校正			唐木　緑
フォトグラフ		水科　人士	八木沢芳彦
編集協力	上野　利幸	石井理恵子	田中　芳彦
	森下万里子	柴田　英春	川尻　角栄
	川村　和弘	渋谷　洋一	可徳　剛
	林　大紋	折原　光治	由井　香織
	山口　裕生	青柳　昌行	土方　幸和
	高橋　義信	渡辺　和彦	伊藤　裕
	藤高　信博	斉藤　裕史	武笠　広幸
制作協力	三輪　悦子	NEXT	admix
	Tarafuku	前田実穂子	門口デザインルーム
	清水　正昭	鈴木　仁	高橋　義昭
	スペースY	吉田由喜子	
広告営業			広岡　隆英
アメリカ駐在		トム・ランドルフ	デイブ・ルー
イラスト	松下　進	桜玉吉(CEP)	横山　宏
	片山まさゆき	佐藤　多華	葛西ひとみ
	荒井　清和	佐藤　英人	伝　陽一郎
	宮島美奈子		



次号予告

んなわけで、ファミ通第16号の予告なのだっ。はやるはやると言われながら、いまひとつ盛り上がりに欠けるシミュレーションゲーム。しかし、いよいよ本格的シミュレーションの波が押し寄せてきそうなケハイなのだ。次号では、期待のシミュレーションを考察する!!

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザや業界最新情報などをおとどけする〝ファミコン情報電話〟を開設しているのだ。興味のある人はお電話してみてちょーだい。でも、まちがい電話だけは、絶対にダメだよ。

東京
03-236-8350

大阪
06-725-8350

本誌の内容についてのご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までのあいだに、☎03・406・7166までお願いします。ただし、ゲームのヒントなどはお教えできません。よろしくねん。

第16号は7/29 第5金曜日発売です。 予価320円

おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「〇〇〇」係


DECO データイースト のファミリーコンピュータ用カセット
世界の強豪蹴散らして、
目指せ優勝、"勝者の杯"！
サッカーリーグ
ウイナーズカップ
これはもう、エキサイティングなんてもんじゃない!?
キックオフ、パスにドリブル、スローイン、
ヘディング、センタリング、スライディング、
キックだ、シュートだ、オーバーヘッド！
いろいろ、さまざま、エトセトラ……
大興奮の連続で、これはもう、エキサイティングなんてもんじゃない!?
1P SELECT TEAM JPN
JPN USA 3－1
8月12日発売予定！ 希望小売価格 5,800円
アメリカで大人気の
あのゲームが帰ってきた。
AMERICAN KARATE
KARATE CHAMP
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
カラテ・チャンプ
7月22日発売！
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10データイーストビル TEL.03-332-1875

Nintendo®

ファミコン探偵倶楽部™
（たんていくらぶ）

消えた後継者（きえたこうけいしゃ）
前編
後編

後編をプレイするには、前編のディスクカードが必要です。

我、甦らん……。

恐るべき伝説の残る明神村。
老婆の遺産をめぐって次々
と起こる連続殺人事件。
本格推理アドベンチャー、
任天堂から遂に登場!
謎を解くのは——君だ!!





前編：FMC-TC1 両面ソフト
希望小売価格 2,600円
4月27日(水)発売

後編：FMC-TC2 両面ソフト
希望小売価格 2,600円
6月14日(火)発売

ディスクライターでの書き換えは、前編5月14日(土)より、後編6月28日(火)からです。
ディスクカードにNINTENDOと刻印のあるものに限ります。

夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

おしらせ

●ディスクファクスを通じて、ご応募頂きましたファミコンイベントは"3Dホットラリー"をもって終了させて頂きました。
ファミリーコンピュータネットワークシステムを完成するための実験に多数のご参加、ご協力くださいまして、ありがとうございました。
FAMILYCOMPUTER NETWORK SYSTEM

ディスクカード書き換え情報

ソフト名	開始日	ソフト名	開始日
仮面ライダーBLACK（両面ソフト）	6／14	ファイナルコマンド赤い要塞（両面ソフト）	6／28
風雲少林拳暗黒の魔王（両面ソフト 3D対応）		亜空戦記ライジン（両面ソフト）	7／12
バイオミラクル ぼくってウパ（両面ソフト）		ムーンボールマジック（両面ソフト）	
ファミコン探偵倶楽部（後編）（両面ソフト）	6／28	ドンキーコングJR（片面ソフト）	7／19

昭和53年7月29日発行 第3巻 第15号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・7166(編集部)
7/29
定価290円
Printed in Japan 凸版印刷
T4912625507290
雑誌 26255-7/29